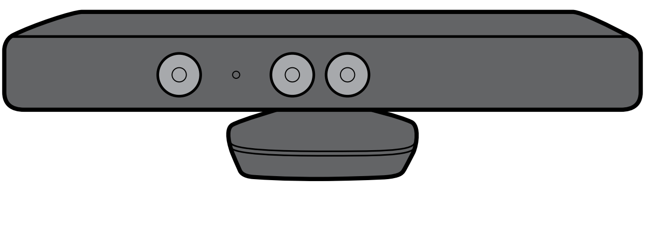
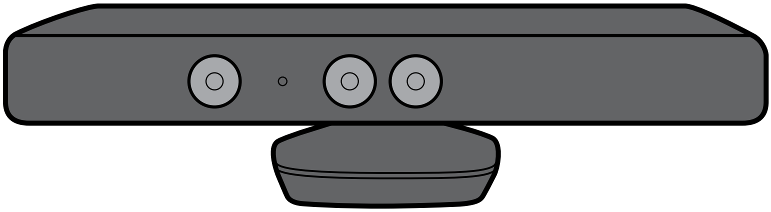
KINECT SENSOR
CAPTEUR KINECT
KINECT-SENSOR
SENSORE KINECT
SENSOR KINECT

MANUAL & WARRANTY
MANUEL ET GARANTIE
HANDBUCH UND GARANTIE
MANUALE E GARANZIA
MANUAL Y GARANTÍA





English

english

WARNING

Before using this product, read this manual, the Xbox 360 console instructions, and the manuals of any other accessories or games for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, visit www.xbox.com/support (see "If You Need More Help").

The limited warranty covering this product appears in this manual, which is also available online at www.xbox.com/support.

WARNING

Before allowing children to use the Kinect sensor:

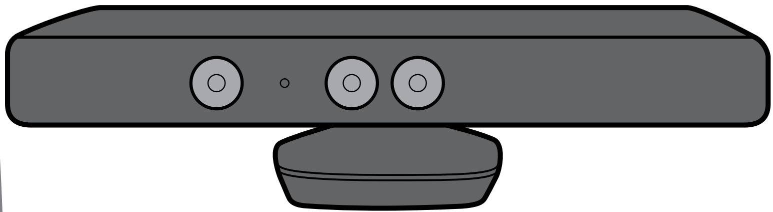
- Determine how each child is able to use the sensor (playing games, chatting or video messaging with other players online) and whether they should be supervised during these activities.
- If you allow children to use the sensor without supervision, be sure to explain all relevant safety and health information and instructions.

Make sure children using the Kinect sensor play safely.

Make sure children using the Kinect sensor play safely and within their limits, and make sure they understand proper use of the system.

This symbol identifies safety and health messages in this manual and Xbox 360 accessories manuals.

XBOX 360 KINECT SENSOR

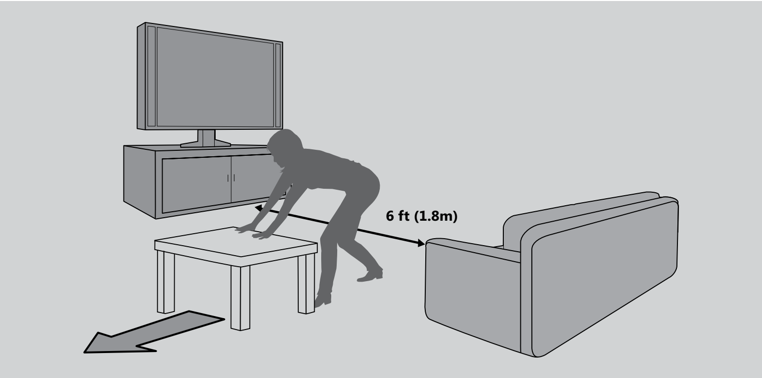


Xbox 360 Kinect Sensor

Thanks for choosing the Xbox 360® Kinect™ Sensor. The Kinect sensor offers a revolutionary new way to play: you're the controller. Just move around and see what happens. Control your Xbox 360 with a wave of your hand. The only experience you need is life experience.

The Kinect sensor is for use with the Xbox 360 video game and entertainment system. To learn more about using the Kinect sensor with a specific game, see the documentation that came with your game.

ADEQUATE SPACE FOR PLAYING



The Kinect sensor needs to be able to see you, and you need room to move. The sensor can see you when you play approximately 6 feet (2 meters) from the sensor. For two people, you should play approximately 8 feet (2.5 meters) from the sensor.

Play space will vary based on your sensor placement and other factors. See your game's instructions for more information about whether it requires only part of the sensor play space.

english

⚠ WARNING

Make sure you have enough space to move freely while playing

Gameplay with your Kinect sensor may require varying amounts of movement. Make sure you won't hit, run into, or trip over other players, bystanders, pets, furniture, or other objects when playing. If you will be standing and/or moving during gameplay, you will also need good footing.

Before playing:

- Look in all directions (right, left, forward, backward, down, and up) for things you might hit or trip over.
- Make sure your play space is far enough away from windows, walls, stairs, etc.
- Make sure there is nothing you might trip on—toys, furniture, or loose rugs, for example. Also, be aware of children and pets in the area. If necessary, move objects or people out of the play space.
- Don't forget to look up. Be aware of light fixtures, fans, and other objects overhead when assessing the play space.

While playing:

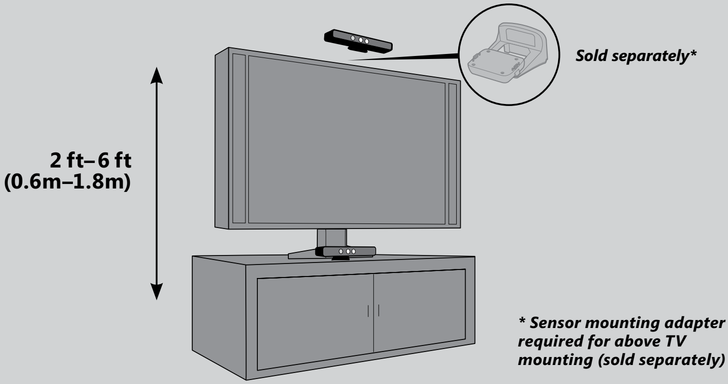
- Stay far enough away from the television to avoid contact.
- Keep enough distance from other players, bystanders, and pets. This distance may vary between games, so take account of how you are playing when determining how far away you need to be.
- Stay alert for objects or people you might hit or trip on. People and objects can move into the area during gameplay, so always be alert to your surroundings.

Make sure you always have good footing while playing:

- Play on a level floor with enough traction for game activities.
- Make sure you have appropriate footwear for gaming (no high heels, flip flops, etc.) or are barefoot, if appropriate.

english

CHOOSE A LOCATION FOR YOUR SENSOR



For the best play space and sensor performance, place your sensor between 2 and 6 feet (0.6 and 2 meters) high, the closer to the low or high limit, the better. Also:

- Place the sensor on a stable surface.
- Make sure the sensor is aligned with the centre of your TV, and as close as possible to the front edge of the table or shelf.
- Make sure to place the sensor in a location where it will not fall or be struck during gameplay.
- Do not put the sensor on your console.
- Do not place the sensor on or in front of a speaker or a surface that vibrates or makes noise.
- Keep the sensor out of direct sunlight.
- Do not use near any heat sources. Use the sensor within its specified operating temperature range of 41 °F – 95 °F (5 °C – 35 °C). If the sensor is exposed to an environment outside its prescribed range, turn it off and allow the temperature to stabilise within the specified range before using the sensor again.

IMPORTANT
Only adjust the sensor location by moving the base. Do not adjust the sensor viewing angle by hand, by tilting the sensor on its base. After setup is complete, let the sensor motors adjust the viewing angle, or you risk damaging your sensor.

WARNING
Arrange all cables and cords so that people and pets are not likely to trip over or accidentally pull on them as they move around or walk through the area. When the sensor and console are not in use, you may need to disconnect all cables and cords from the sensor and console to keep them out of the reach of children and pets. Do not allow children to play with cables and cords.

WARNING
Avoid Glare
To minimise eyestrain from glare, try the following:

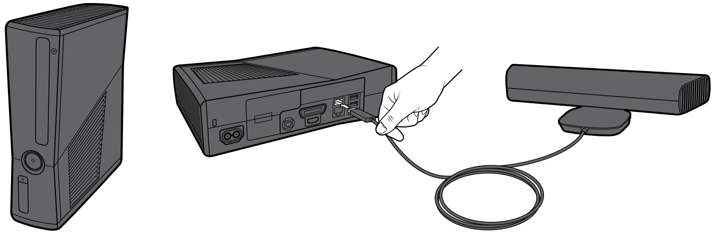
- Position yourself at a comfortable distance from your television or monitor and the Kinect sensor.
- Place your television or monitor and Kinect sensor away from light sources that produce glare, or use window blinds to control light levels.
- Choose soothing natural light that minimises glare and eyestrain and increases contrast and clarity.
- Adjust your television or monitor brightness and contrast.

SET UP YOUR SENSOR

Before you can use your Kinect sensor, you need to connect it to your Xbox 360 console. For Xbox 360 S consoles, power is supplied by the console. For original Xbox 360 consoles, you'll also need to connect the sensor to a standard wall outlet.

Connect the Sensor to Your Xbox 360 S Console

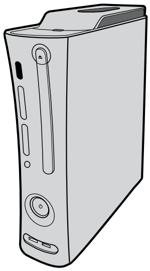
To connect to your Xbox 360 S console, simply plug the sensor into the console AUX port.



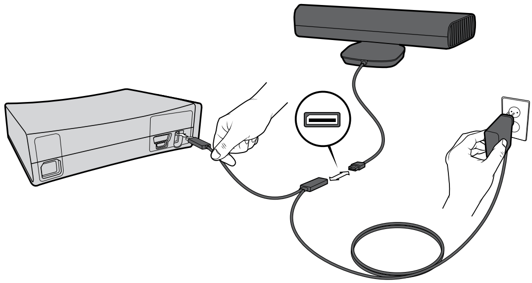
Xbox 360 S

Connect the Sensor to Your Original Xbox 360 Console

The sensor only works with the back USB port on an original Xbox 360 console.



Original Xbox 360



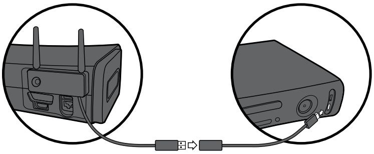
To connect to your original Xbox 360 console:

1. Unplug any accessories from the back USB port on your console.
2. Plug the sensor into the USB/power cable.
3. Plug the USB/power cable into your console's back USB port.
4. Plug the AC adapter end of the USB/power cable into a wall outlet.

Use only the USB/power cable that is shipped with the product or is given to you by an authorised repair centre.

If you have an original Xbox 360 console with no hard drive, you should also attach a storage device with at least 256 MB free space. You can use an Xbox 360 Hard Drive, Xbox 360 Memory Unit, or a USB flash drive.

If you're using an Xbox 360 Wireless Networking Adapter that's already connected to the back USB port, you'll need to disconnect its USB cable and reconnect it to a front USB port using the WiFi extension cable, provided.



To reconnect a wireless networking adapter to a front USB port, if necessary:

1. Unplug the wireless networking adapter cable from the USB port on the back of the console, leaving the adapter itself attached to the console.
2. Attach the WiFi extension cable to the wireless networking adapter's USB cable.
3. Plug the other end of the extension cable into a USB port on the front of your console.

⚠ Electrical Safety

As with many other electrical devices, failure to take the following precautions can result in serious injury or death from electric shock or fire or damage to the sensor.

If you use AC power, select an appropriate power source:

- The sensor's power input is 12V DC @ 1.1A. Use only the AC adapter on the USB/power cable that came with your sensor or that you received from an authorised repair centre.
- Confirm that your electrical outlet provides the type of power indicated on the USB/power cable, in terms of voltage (V) and frequency (Hz). If you aren't sure of the type of power supplied to your home, consult a qualified electrician.
- Do not use non-standard power sources, such as generators or inverters, even if the voltage and frequency appear acceptable. Use only AC power provided by a standard wall outlet.
- Do not overload your wall outlet, extension cord, power strip, or other electrical receptacle. Confirm that they are rated to handle the total current (in amps [A]) drawn by the sensor (indicated on the USB/power cable) and any other devices that are on the same circuit.

To avoid damaging the USB/power cable:

- Protect the cable from being pinched or sharply bent, particularly where it connects to the power outlet and the sensor.
- Protect the cable from being walked on.
- Do not jerk, knot, sharply bend, or otherwise abuse the cable.
- Do not expose the cable to sources of heat.
- Keep children and pets away from the cable. Do not allow them to bite or chew on the cable.
- When disconnecting the cable, pull on the plug—do not pull on the cable.

If the USB/power cable becomes damaged in any way, stop using it immediately and contact Xbox Customer Support for a replacement.

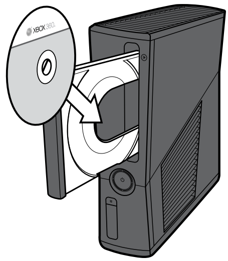
Unplug your sensor's USB/power cable during lightning storms or when unused for long periods of time.

Install the Sensor Software on Your Console

Your console needs a system update before you can use it with your Kinect sensor.

To update your console:

1. Turn on your console and insert the supplied disc. The update will install automatically. If it doesn't start automatically, select the disc tray from the dashboard (as if you were playing a game from a disc).
2. When the installation confirmation message appears, remove the disc and begin setting up your sensor.



english

⚠ WARNING

Don't overexert yourself

Gameplay with the Kinect sensor may require varying amounts of physical activity.

Consult a doctor before using the sensor if you have any medical condition or issue that affects your ability to safely perform physical activities, or if:

- you are or may be pregnant,
- you have heart, respiratory, back, joint, or other orthopaedic conditions,
- you have high blood pressure,
- you have difficulty with physical exercise, or
- you have been instructed to restrict physical activity.

Consult your doctor before beginning any exercise routine or fitness regimen that includes using your sensor.

Do not play under the influence of drugs or alcohol, and make sure your balance and physical abilities are sufficient for any movements while gaming.

Take breaks periodically

- Stop and rest if your muscles, joints, or eyes become tired or sore.
- If you experience excessive fatigue, nausea, shortness of breath, chest tightness, dizziness, discomfort, or pain, STOP USING IMMEDIATELY and consult a doctor.

Adults — attend to children

Make sure children using your sensor play within their limits.

Do not use unlicensed accessories or unauthorised props or other objects with the Kinect sensor

Use of these accessories or objects may result in injury to yourself or others and/or in damage to the sensor or other property.

CLEAN YOUR SENSOR

If you clean the sensor:

- Clean the outside of the sensor only.
- Use a dry cloth—do not use abrasive pads, detergents, scouring powders, solvents (for example, alcohol, gasoline, paint thinner, or benzene), or other liquid or aerosol cleaners.
- Do not use compressed air.
- Do not attempt to clean connectors.
- Clean the surface on which the sensor rests with a dry cloth.
- Do not allow the sensor to become wet. To reduce the risk of fire or shock, do not expose the sensor to rain or other types of moisture.

TROUBLESHOOTING

If you encounter problems, try the possible solutions provided below.

Sensor Doesn't Work

- Make sure cables are connected. When used with an original Xbox 360 console, make sure the sensor is connected to the back USB port, and the USB/power cable is plugged in. The light on the front of the sensor will light up when the sensor is on.
- Make sure the sensor is in a well-ventilated area.
- If the sensor software hasn't been set up, insert the sensor software disc for a system update.

Sensor Doesn't See Player

- Play in the sensor's play space.
- Turn on lights to brighten the play space.
- Prevent lights, including sunlight, from shining directly on the sensor.
- Try wearing different clothing that contrasts with the background of your play space.
- Clean the sensor lens with a dry cloth.
- Make sure nothing is blocking the sensor's viewing angle.

Sensor Loses Player

Try leaving and reentering the play space if the sensor has stopped tracking you.

Sensor Doesn't Hear Player

- Don't place the sensor near sources of vibration, TV speakers, or other audio sources.
- Make sure nothing is blocking the sensor's microphone array.

Sensor Motors Don't Adjust Sensor Viewing Angle

- Make sure cables are connected and the sensor light is on. When used with an original Xbox 360 console, the sensor must be connected to the back USB port, not a front USB port, and the USB/power cable must be connected to a power outlet.
- Make sure the sensor's motion isn't blocked by anything.
- Don't tilt your sensor on its base or adjust the sensor viewing angle by hand. Let the sensor motors adjust the viewing angle automatically, or you risk damaging your sensor.

IF YOU NEED MORE HELP

For answers to common questions, troubleshooting steps, and Xbox Customer Support contact information, visit www.xbox.com/support.

Do not take your Xbox 360 console or its accessories to your retailer for repair. Please visit www.xbox.com/support for troubleshooting and service information.

> ⚠ **WARNING**
>
> **Do Not Attempt Repairs**
> Do not attempt to take apart, open, service, or modify the hardware device or power supply. Doing so could present the risk of electric shock or other hazard. Any evidence of any attempt to open and/or modify the device, including any peeling, puncturing, or removal of any of the labels, will void the Limited Warranty.

english

MANUFACTURER'S WARRANTY

This Manufacturer's Warranty ("Warranty") is granted to You by Microsoft Ireland Operations Limited, Blackthorn Road, Sandyford Industrial Estate; Dublin 18, Ireland ("Microsoft").

BY USING YOUR KINECT SENSOR YOU AGREE TO THIS WARRANTY. BEFORE SETTING IT UP, PLEASE READ THIS WARRANTY CAREFULLY. IF YOU DO NOT ACCEPT THIS WARRANTY, DO NOT USE YOUR KINECT SENSOR. RETURN IT UNUSED TO YOUR RETAILER OR MICROSOFT FOR A REFUND. Contact Microsoft at http://www.xbox.com/.

This Warranty is distinct from any statutory product guarantees owed by retailers and/or manufacturers under any national law applicable to You. It is intended to grant You specific, and as the case may be, additional rights, within the limits of what is permissible under such law, and not to restrict your rights under applicable statutory product guarantee provisions. It can not be transferred to any third party.

1. Definitions

When used in this Warranty, the following terms will be deemed to mean:

(a) "Kinect Sensor" means a new Kinect Sensor purchased from an authorised retailer.

(b) "Normal Use Conditions" means ordinary consumer use under normal home conditions according to the instruction manual for the Kinect Sensor.

(c) "Warranty Period" means 1 year from the date You purchased Your Kinect Sensor, subject to article 2 below.

(d) "You" means the original end-user.

2. Duration

Without prejudice to any statutory warranty to which You may be entitled under any local law applicable to You, and unless any such law provides for a longer term, Microsoft offers this Warranty, for a term of one (1) year from the purchase date of such Kinect Sensor from an authorised retailer.

3. Territory

This Warranty will be valid in the following countries only (including their overseas territories): United Kingdom, Ireland, Switzerland, Italy, Austria, Belgium, France, Germany, Spain, Portugal, Norway, Sweden, Denmark, Finland, Netherlands, Luxemburg, Greece, Czech Republic, Slovakia, Poland, Hungary, Cyprus, South Africa and Russia.

You acknowledge that specific export laws and regulations may apply to You depending on your country of residence and You agree to comply with all such laws and regulations if You export Your Kinect Sensor.

4. Warranty

(a) During the Warranty Period, Microsoft warrants, only to You, that the Kinect Sensor will not malfunction under Normal Use Conditions.

(b) Except for any statutory warranty which Microsoft may owe You under any local law applicable to You, this Warranty is the only guarantee, warranty or condition granted to You by Microsoft with respect to Your Kinect Sensor and any product manual(s) that may come with it. No one else may give any guarantee, warranty or condition on Microsoft's behalf.

(c) IF YOUR LOCAL AND APPLICABLE LAW GIVES YOU ANY IMPLIED WARRANTY, INCLUDING AN IMPLIED WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ITS DURATION IS LIMITED TO THE WARRANTY PERIOD, UNLESS OTHERWISE PROVIDED BY SUCH LOCAL LAW.

5. Process to obtain the Warranty Service

(a) Before starting the warranty process, please use the troubleshooting tips at http://www.xbox.com/.

(b) If the troubleshooting tips don't resolve Your problem, then follow the online process at http://www.xbox.com/. If You don't have access to the Internet, You can call 0800 587 1102 for United Kingdom, 1 800 509 186 for Ireland, 800991550 for South Africa.

6. Microsoft's responsibility

(a) After You return Your Kinect Sensor Microsoft will inspect it.

(b) If Microsoft determines that the Kinect Sensor malfunctioned during the Warranty Period under Normal Use Conditions, Microsoft will (at its option) repair or replace it, or refund the

purchase price to You, unless a mandatory provision of any local law applicable to You provides otherwise. Repair may use new or refurbished parts. Replacement may be with a new or refurbished unit.

(c) After repair or replacement, Your Kinect Sensor will be covered by this Warranty for the longer of either the remainder of Your original Warranty Period, or 95 days after Microsoft ships it to You.

(d) UNLESS OTHERWISE PROVIDED UNDER ANY LOCAL LAW APPLICABLE TO YOU, MICROSOFT'S RESPONSIBILITY TO REPAIR OR REPLACE YOUR Kinect SENSOR, OR TO REFUND THE PURCHASE PRICE, IS YOUR EXCLUSIVE REMEDY.

(e) If Your Kinect Sensor malfunctions after the Warranty Period expires, there is no warranty of any kind. After the Warranty Period expires, Microsoft may charge You a fee for its efforts to diagnose and service any problems with Your Kinect Sensor, whether such efforts are successful or not.

7. Conditions and Warranty Exclusions

Microsoft is not responsible and this Warranty does not apply, even for a fee, if Your Kinect Sensor is:

(a) damaged by use with any product other than an Xbox 360 console (including, for example, personal computers, other video game consoles, etc.);

(b) used for commercial purposes (including, for example, rental, pay-per-play, etc.);

(c) opened, modified, or tampered with (including, for example, any attempt to defeat any technical limitation, security, or anti-piracy mechanism, etc.), or its serial number is altered or removed;

(d) damaged by any external cause (including, for example, by being dropped, used with inadequate ventilation, etc., or failure to follow instructions in the instruction manual for the Kinect Sensor); or

(e) repaired by anyone other than Microsoft.

8. EXCLUSION OF CERTAIN DAMAGES

UNLESS OTHERWISE PROVIDED UNDER ANY LOCAL LAW APPLICABLE TO YOU, MICROSOFT IS NOT RESPONSIBLE FOR ANY INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES; ANY LOSS OF DATA, PRIVACY, CONFIDENTIALITY, OR PROFITS; OR ANY INABILITY TO USE YOUR KINECT SENSOR. THESE EXCLUSIONS APPLY EVEN IF MICROSOFT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF THESE DAMAGES, AND EVEN IF ANY REMEDY FAILS OF ITS ESSENTIAL PURPOSE.

9. Additional terms

If You attempt to defeat or circumvent any Kinect Sensor technical limitation, security, or anti-piracy system, Your Kinect Sensor may stop working permanently. You will also void Your Warranty, and make Your Kinect Sensor ineligible for authorised repair, even for a fee.

10. Choice of Law

This Warranty will be subject to and construed in accordance with the law of Your country of residence, regardless of conflict of laws principles.

SOFTWARE LICENSE

BY USING YOUR KINECT SENSOR YOU AGREE TO THIS SOFTWARE LICENSE. BEFORE SETTING IT UP, PLEASE READ THIS SOFTWARE LICENSE CAREFULLY. IF YOU DO NOT ACCEPT THIS SOFTWARE LICENSE, DO NOT USE YOUR KINECT SENSOR. RETURN IT UNUSED TO YOUR RETAILER OR MICROSOFT FOR A REFUND. Contact Microsoft at http://www.xbox.com/.

1. Definitions

When used in this License, the following terms will be deemed to mean:

(a) "Xbox 360" means an Xbox 360 console.

(b) "Xbox 360 S" means an Xbox 360 S console.

(c) "Authorised Accessory" means a Microsoft branded Xbox 360 or Xbox 360 S hardware accessory, and a Microsoft licensed, third party branded, Xbox 360 or Xbox 360 S hardware accessory whose packaging bears the official "Licensed for Xbox" logo. The Kinect Sensor is an Authorised Accessory solely for purpose of this software license.

(d) "Authorised Games" means Xbox 360 or Xbox 360 S games on game discs published or licensed by Microsoft, and game content downloaded from Microsoft's Xbox LIVE service or xbox.com Web site(for example, avatars, downloadable games, game add-ons, etc.).

(e) "Software" means the software pre-installed in the Kinect Sensor, including any updates Microsoft may make available from time to time.

(f) "Unauthorised Accessories" means all hardware accessories other than an Authorised Accessory, except that USB memory sticks, digital cameras used to make photographs or movies, and music players used to play music or display photographs or videos are not Unauthorised Accessories.

(g) "Unauthorised Games" means all game discs, game downloads, and game content or media other than Authorised Games.

(h) "Unauthorised Software" means any software not distributed by Microsoft through Xbox 360 or Xbox 360 S game discs published or licensed by Microsoft, Microsoft's Xbox LIVE service, or Xbox.com Web site.

(i) "You" means the user of a Kinect Sensor.

2. License

This License gives You specific contractual rights unless otherwise stated under any national law applicable to You.

(a) The Software is licensed to You, not sold, for the Territory only. You are licensed to use the Software only as pre-installed in Your Kinect Sensor, and updated by Microsoft from time to time. You may not copy or reverse engineer the Software.

(b) As conditions to this Software license, You agree that:

(i) **You will use Your Kinect Sensor with Xbox 360 or Xbox 360 S only and not with any other device (including, for example, personal computers, other video game consoles, etc.). You will use only Authorised Games with Your Kinect Sensor. You will not use Unauthorised Accessories or Unauthorised Games. They may not work or may stop working permanently after a Software update.**

(ii) **You will not use or install any Unauthorised Software. If You do, Your Kinect Sensor may stop working permanently at that time or after a later Software update.**

(iii) You will not attempt to defeat or circumvent any Kinect Sensor technical limitation, security, or anti-piracy system. If You do, Your Kinect Sensor may stop working permanently then or after a later Software update.

(iv) Microsoft may use technical measures, including Software updates, to limit use of the Kinect Sensor to Xbox 360, to prevent use of Unauthorised Accessories or Unauthorised Games, and to protect the technical limitations, security and anti-piracy systems in the Kinect Sensor.

(v) **Microsoft may update the Software from time to time without further notice to You, for example, to update any technical limitation, security, or anti-piracy system.**

Any unauthorised use under the provisions may result in the ineligibility to benefit from the Manufacturer's Warranty of Your Kinect Sensor.

3. Territory

This License will be valid in the following countries only (including their overseas territories): United Kingdom, Ireland, Switzerland, Italy, Austria, Belgium, France, Germany, Spain, Portugal, Norway, Sweden, Denmark, Finland, Netherlands, Luxemburg, Greece, Czech Republic, Slovakia, Poland, Hungary, Cyprus, South Africa and Russia.

4. Warranty

The Software is covered by the Manufacturer's Warranty for Your Kinect Sensor, and Microsoft gives no other guarantee, warranty or condition for the Software, except for any statutory warranty which Microsoft may owe You under any local law applicable to you. No one else may give any guarantee, warranty or condition on Microsoft's behalf.

5. EXCLUSION OF CERTAIN DAMAGES

UNLESS OTHERWISE PROVIDED UNDER ANY LOCAL LAW APPLICABLE TO YOU, MICROSOFT IS NOT RESPONSIBLE FOR ANY INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES; ANY LOSS OF DATA, PRIVACY, CONFIDENTIALITY, OR PROFITS; OR ANY INABILITY TO USE THE SOFTWARE. THESE EXCLUSIONS APPLY EVEN IF MICROSOFT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF THESE DAMAGES, AND EVEN IF ANY REMEDY FAILS OF ITS ESSENTIAL PURPOSE.

6. Choice of Law

This License will be subject to and construed in accordance with the law of Your country of residence, regardless of conflict of laws principles.

REGULATIONS

Disposal of Electrical & Electronic Equipment

This symbol on the product or its packaging means that this product must not be disposed of with your household waste. Instead, it is your responsibility to hand this over to an applicable collection point for the recycling of electrical and electronic equipment. This separate collection and recycling will help to conserve natural resources and prevent potential negative consequences for human health and the environment due to the possible presence of hazardous substances in electrical and electronic equipment, which could be caused by inappropriate disposal. For more information about where to drop off your electrical and electronic waste, please contact your local city/municipality office, your household waste disposal service, or the shop where you purchased this product. Contact weee@microsoft.com for additional information about WEEE.

This product is for use with NRTL-listed (UL, CSA, ETL, etc.) and/or IEC/EN 60950 compliant (CE marked) Information Technology equipment.

Statement of Compliance with EU Directives

Hereby, Microsoft Corporation declares that this product is in compliance with the essential requirements and other relevant provisions of Directives, 2006/95/EC and 2004/108/EC.

The technical documentation as required by the Conformity Assessment procedure is kept at the following address:

Company	Microsoft Ireland Operations Ltd.
Address	The Atrium Building 3 Carmanhall Road, Sandyford Industrial Estate, Dublin 18
Country	Ireland

Laser Specifications

Caution
Use of controls or adjustments, or performance of procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure.

This device complies with International Standard IEC 60825-1:2007:03 for a Class 1 laser product. This device also complies with 21 CFR 1040.10 and 1040.11 except for deviations pursuant to Laser Notice No. 50, dated June 24, 2007.

The following Class 1 laser label is located on the foot of the sensor.

CLASS 1 LASER PRODUCT

Caution
Any changes or modifications made on the system not expressly approved by the manufacturer could void the user's authority to operate the equipment.

COPYRIGHT

CUSTOMER SUPPORT

For answers to common questions, troubleshooting steps, and Xbox Customer Support contact information, visit **www.xbox.com/support**.

Français

AVERTISSEMENT

Avant d'utiliser ce produit, lisez les informations importantes en matière de sécurité et de santé contenues dans ce manuel, les instructions de la console Xbox 360 et les manuels de tous les autres accessoires ou jeux. Conservez tous les manuels pour référence ultérieure. Pour obtenir des manuels de remplacement, rendez-vous sur www.xbox.com/support (reportez-vous à la section « Besoin d'aide ? »).

La garantie limitée couvrant ce produit est comprise dans ce manuel, qui est également disponible en ligne à l'adresse www.xbox.com/support.

AVERTISSEMENT

Avant d'autoriser vos enfants à utiliser le capteur Kinect :

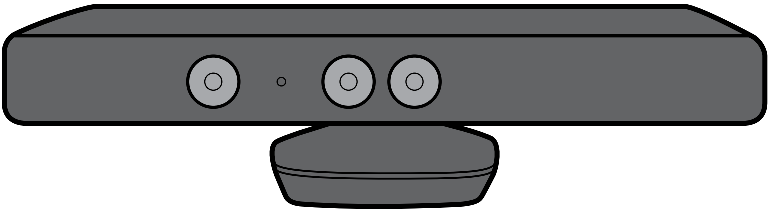
- Déterminez ce que chaque enfant peut faire avec le capteur (jouer à des jeux, envoyer des messages écrits ou discuter en conversation vidéo avec d'autres joueurs en ligne) et demandez-vous si une surveillance n'est pas nécessaire durant ces activités.
- Si vous autorisez vos enfants à utiliser le capteur sans surveillance, veillez à leur expliquer toutes les instructions et informations relatives à la santé et à la sécurité.

Veillez à ce que les enfants qui utilisent le capteur Kinect jouent en toute sécurité.

Veillez à ce que les enfants qui utilisent le capteur Kinect jouent en sécurité, selon leurs capacités, et qu'ils comprennent bien comment utiliser la console.

Ce symbole identifie des messages relatifs à la sécurité et à la santé dans ce manuel et dans les manuels des accessoires de la Xbox 360.

CAPTEUR KINECT XBOX 360

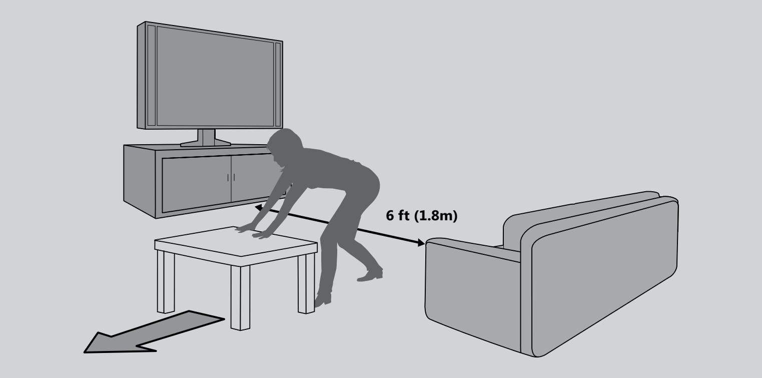


Capteur Kinect Xbox 360

Nous vous remercions d'avoir choisi le capteur Kinect™ Xbox 360®. Le capteur Kinect va révolutionner votre façon de jouer en faisant de votre corps une manette de jeu. Pour vous en convaincre, il vous suffit de bouger et de voir le résultat à l'écran. Vous pouvez contrôler votre Xbox 360 d'un simple geste de la main. La seule expérience dont vous avez besoin est celle de la vie.

Le capteur Kinect doit être utilisé avec la console de jeu et de loisirs Xbox 360. Pour plus d'informations sur l'utilisation du capteur Kinect avec un jeu en particulier, consultez la documentation du jeu concerné.

ESPACE DE JEU ADÉQUAT



Le capteur Kinect doit pouvoir vous voir et vous avez besoin d'espace pour bouger. Le capteur peut vous voir lorsque vous jouez à environ 2 mètre de lui. Si vous jouez à deux, vous devez vous trouver à environ 2,5 mètres du capteur.

L'espace de jeu peut varier en fonction de l'emplacement du capteur et d'autres facteurs. Consultez le manuel du jeu pour savoir s'il ne requiert qu'une partie de l'espace de jeu du capteur.

AVERTISSEMENT

Veillez à disposer de suffisamment d'espace pour vous déplacer librement lorsque vous jouez

Le jeu avec votre capteur Kinect peut nécessiter des mouvements de différentes amplitudes. Veillez à ne pas trébucher ni heurter d'autres joueurs, spectateurs, animaux, meubles ou d'autres objets pendant que vous jouez. Si le jeu vous amène à vous tenir debout ou à vous déplacer, vous avez aussi besoin d'une base stable.

Avant de jouer :

- Regardez dans toutes les directions (droite, gauche, devant, derrière, haut et bas) pour vous assurer que vous ne risquez pas de trébucher ni de heurter quoi que ce soit.
- Veillez à ce que l'espace de jeu soit suffisamment éloigné des fenêtres, murs, escaliers, etc.
- Veillez à ce que rien ne puisse vous faire trébucher (jouets, mobilier ou tapis, par exemple). Faites également attention aux enfants et animaux qui pourraient se trouver à proximité. Au besoin, déplacez les objets hors de l'espace de jeu et demandez aux personnes présentes de ne pas y entrer.
- N'oubliez pas de regarder en l'air. Lorsque vous évaluez l'espace de jeu, tenez compte des luminaires, ventilateurs et autres objets pouvant se trouver au-dessus de votre tête.

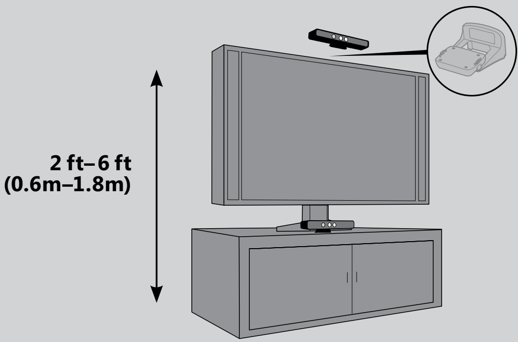
Lorsque vous jouez :

- Restez suffisamment loin du téléviseur afin d'éviter tout contact.
- Maintenez une distance suffisante entre vous et les autres joueurs, spectateurs et animaux. Cette distance pouvant varier selon les jeux, vous devez tenir compte de votre façon de jouer pour la déterminer.
- Restez attentif aux objets ou personnes que vous risquez de heurter ou sur lesquels vous pouvez trébucher. Des personnes et des objets peuvent entrer dans la zone de jeu pendant la partie. Vous devez donc toujours surveiller ce qui vous entoure.

Veillez à toujours rester stable pendant le jeu :

- Jouez sur un sol plan offrant suffisamment d'adhérence pour les activités de jeu.
- Veillez à être correctement chaussé (pas de hauts talons, de tongs, etc.) ou pieds nus, si le jeu s'y prête.

CHOIX DE L'EMPLACEMENT DE VOTRE CAPTEUR



Pour des performances du capteur et un espace de jeu optimaux, placez le capteur entre 0,6 et 2 mètres de hauteur (le plus proche de l'une de ces limites étant le plus approprié). De même :

- Placez le capteur sur une surface stable.
- Vérifiez que le capteur est centré avec votre téléviseur et qu'il est placé aussi près que possible du bord avant de la table ou de l'étagère.
- Veillez à installer le capteur à un emplacement où il ne risque pas de tomber ni d'être heurté lorsque vous jouez.
- Ne placez pas le capteur sur la console.
- Ne placez pas le capteur devant un haut-parleur ou sur une surface qui vibre ou fait du bruit.
- N'exposez pas le capteur directement à la lumière du soleil.
- Ne l'utilisez pas à proximité d'une source de chaleur. Utilisez le capteur en respectant la plage de températures de fonctionnement spécifiée : 5 C – 35°C. Si le capteur est exposé à des températures qui se situent en dehors de cette plage, éteignez-le et attendez son retour à une température conforme et stable avant de le réutiliser.

IMPORTANT
Ajustez l'emplacement du capteur uniquement en déplaçant la base. Ne réglez pas l'angle de vision du capteur à la main, en inclinant le capteur sur sa base. Une fois l'installation terminée, laissez les moteurs du capteur ajuster l'angle de vision, faute de quoi vous risquez d'endommager le capteur.

⚠ AVERTISSEMENT
Placez tous les câbles et cordons de manière à ce que personne (ou aucun animal) ne puisse se prendre les pieds dedans ou tirer dessus par mégarde en se déplaçant dans la pièce. Lorsque vous n'utilisez pas le capteur et la console, il est préférable de débrancher tous les câbles et cordons du capteur et de la console pour les maintenir hors de portée des enfants et des animaux domestiques. Ne laissez pas vos enfants jouer avec les câbles et cordons.

⚠ AVERTISSEMENT
Évitez les reflets
Pour réduire au maximum la fatigue oculaire due aux reflets, essayez ce qui suit :

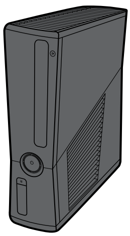
- Placez-vous à une distance confortable de votre téléviseur ou moniteur et du capteur Kinect.
- Placez votre téléviseur ou moniteur et le capteur Kinect à l'abri des sources de lumière qui produisent des reflets ou utilisez des stores de fenêtre pour contrôler les niveaux de luminosité.
- Choisissez un éclairage naturel apaisant qui réduit les reflets et la fatigue oculaire et augmente le contraste et la clarté.
- Réglez la luminosité et le contraste de votre téléviseur ou moniteur.

INSTALLATION DE VOTRE CAPTEUR

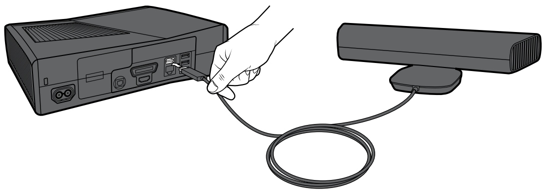
Avant de pouvoir utiliser votre capteur Kinect, vous devez le connecter à votre Xbox 360. Pour les consoles Xbox 360 S, l'alimentation est fournie par la console. Pour les consoles Xbox 360 d'origine, vous devrez également brancher le capteur à une prise murale standard.

Connecter le capteur à votre console Xbox 360 S

Pour établir la connexion avec la Xbox 360 S, branchez simplement le capteur sur le port AUX de la console.

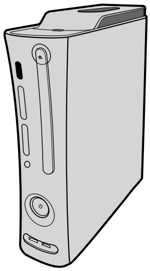


Xbox 360 S

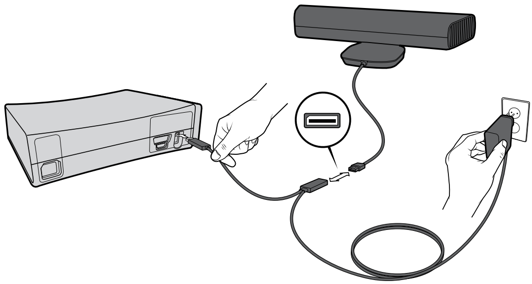


Connecter le capteur à votre console Xbox 360 d'origine

Le capteur fonctionne uniquement avec le port USB situé à l'arrière d'une console Xbox 360 d'origine.



Xbox 360 d'origine



Pour établir une connexion à une console Xbox 360 d'origine :

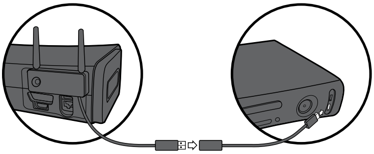
1. Débranchez tous les accessoires du port USB situé à l'arrière de la console.
2. Branchez le capteur dans le cordon USB/d'alimentation.
3. Branchez le cordon USB/d'alimentation sur le port USB situé à l'arrière de la console.
4. Branchez l'adaptateur secteur du cordon USB/d'alimentation sur une prise murale.

Utilisez uniquement le cordon USB/d'alimentation fourni avec le produit ou par un centre de réparation agréé.

Si votre console Xbox 360 d'origine ne comporte pas de disque dur, vous devrez connecter un périphérique de stockage disposant d'au moins 256 Mo d'espace libre. Vous pouvez utiliser un disque dur Xbox 360, une carte mémoire Xbox 360 ou une clé USB compatible (vendus séparément).

français

Si vous utilisez un adaptateur réseau sans fil Xbox 360 qui est déjà connecté au port USB à l'arrière de la console, vous devrez débrancher son cordon USB, puis le rebrancher à un port USB en façade à l'aide du câble d'extension WiFi fourni.



Pour rebrancher un adaptateur réseau sans fil à un port USB en façade, si nécessaire :

1. Débranchez le câble de l'adaptateur réseau sans fil du port USB à l'arrière de la console, sans retirer l'adaptateur attaché à la console.
2. Attachez le câble d'extension WiFi au cordon USB de l'adaptateur réseau sans fil.
3. Branchez l'autre extrémité du câble d'extension à un port USB en façade de la console.

⚠ Sécurité électrique

À l'instar de la plupart des appareils électriques, le non-respect des précautions suivantes peut entraîner des blessures graves, voire la mort, par électrocution ou incendie, ou endommager le capteur.

Si vous utilisez une alimentation secteur, sélectionnez une source appropriée :

- L'alimentation du capteur est de 12V DC à 1.1A. Utilisez l'adaptateur secteur uniquement sur le cordon USB/d'alimentation fourni avec votre console ou par un centre de réparation agréé.
- Vérifiez que votre prise de courant fournit le type d'alimentation indiqué sur le cordon USB/d'alimentation (en termes de tension [V] et de fréquence [Hz]). Si vous n'êtes pas sûr du type de courant qui alimente votre domicile, contactez un électricien qualifié.
- N'utilisez pas de sources d'alimentation non standard, telles que des générateurs ou des onduleurs, même si la tension et la fréquence semblent acceptables. N'utilisez que du courant alternatif fourni par une prise murale standard.
- Ne surchargez pas votre prise de courant murale, rallonge électrique, bande d'alimentation ou autre prise électrique. Vérifiez qu'elle peut gérer le courant total (en ampères [A]) nécessaire pour alimenter le capteur (indiqué sur le cordon USB/d'alimentation) et tout autre périphérique branché sur le même circuit.

Pour éviter d'endommager le cordon USB/d'alimentation :

- Évitez de coincer ou de tordre le cordon, surtout aux endroits où il est connecté à la prise de courant et au capteur.
- Évitez de marcher sur le cordon.
- Évitez de tirer, de nouer, de plier de manière excessive ou de détériorer le cordon.
- N'exposez pas le cordon à des sources de chaleur.
- Maintenez le cordon hors de portée des enfants et des animaux. Empêchez-les de le mordre ou de le mordiller.
- Lorsque vous débranchez le cordon, tirez sur la prise et non directement sur le cordon.

Si le cordon USB/d'alimentation est endommagé, arrêtez immédiatement de l'utiliser et contactez le service clientèle Xbox pour obtenir une pièce de rechange.

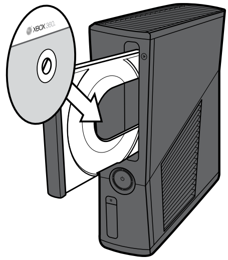
Débranchez le cordon USB/d'alimentation du capteur en cas d'orage ou lorsque vous ne l'utilisez pas pendant longtemps.

Installer le logiciel du capteur sur la console

Vous devez mettre à jour votre console avant de pouvoir l'utiliser avec le capteur Kinect.

Pour ce faire :

1. Allumez votre console et insérez le disque fourni. La mise à jour s'installe automatiquement. Si ce n'est pas le cas, sélectionnez le tiroir à disque dans l'Interface Xbox (comme vous le faites pour jouer à partir d'un disque).
2. Lorsque le message de confirmation de l'installation apparaît, enlevez le disque et commencez la configuration de votre capteur.



⚠ AVERTISSEMENT

Ne fournissez pas d'efforts excessifs

Le jeu avec le capteur Kinect peut nécessiter une activité physique plus ou moins importante.

Consultez un médecin avant d'utiliser le capteur si votre état de santé affecte votre capacité à effectuer sans risque des activités physiques ou si :

- vous êtes ou pouvez être enceinte ;
- vous souffrez d'une pathologie cardiaque, respiratoire, dorsale, articulaire ou d'un autre problème orthopédique ;
- vous présentez une tension artérielle élevée ;
- vous avez des difficultés avec l'exercice physique ; ou
- il vous a été recommandé de limiter les activités physiques.

Consultez votre médecin avant d'entamer tout programme d'entraînement ou régime de remise en forme qui implique l'utilisation du capteur.

Ne jouez pas si vous avez consommé des médicaments, des substances illicites ou de l'alcool, et vérifiez que votre équilibre et vos capacités physiques sont suffisants pour tous les mouvements effectués pendant le jeu.

Faites des pauses régulières.

- Arrêtez-vous et reposez-vous si vos muscles, articulations ou yeux sont fatigués ou endoloris.
- Si vous ressentez une fatigue excessive, des nausées, un essoufflement, un serrement dans la poitrine, des vertiges, une gêne ou des douleurs, CESSEZ IMMÉDIATEMENT D'UTILISER LA CONSOLE et consultez un médecin.

Adultes, veillez sur les enfants.

Assurez-vous que les enfants qui utilisent le capteur jouent selon leurs capacités.

N'utilisez pas d'accessoires non concédés sous licence ni d'accessoires ou autres objets non autorisés avec le capteur Kinect.

Leur utilisation peut entraîner des blessures pour vous ou d'autres personnes et/ou un endommagement du capteur ou d'autres biens.

NETTOYAGE DE VOTRE CAPTEUR

Si vous nettoyez le capteur :

- Nettoyez seulement l'extérieur du capteur.
- Utilisez un chiffon sec ; n'utilisez pas de tampons abrasifs, détergents, poudres à récurer, solvants (par exemple, alcool, essence, diluants ou benzène) ou autre liquide ou produits de nettoyage aérosol.
- N'utilisez pas d'air comprimé.
- N'essayez pas de nettoyer les connecteurs.
- Nettoyez la surface sur laquelle le capteur repose avec un chiffon sec.
- Ne mouillez pas le capteur. Afin de réduire le risque d'incendie ou de choc électrique, n'exposez pas le capteur à la pluie ou à un autre type d'humidité.

DÉPANNAGE

Si vous rencontrez des problèmes, essayez de les résoudre avec les solutions fournies ci-dessous.

Le capteur ne fonctionne pas

- Vérifiez que les câbles sont connectés. Lorsqu'il est utilisé avec une console Xbox 360 d'origine, vérifiez que le capteur est connecté au port USB situé à l'arrière de la console et que le cordon USB/d'alimentation est branché. Le voyant situé à l'avant du capteur s'allume lorsque le capteur est en marche.
- Vérifiez que l'endroit où se trouve le capteur est bien ventilé.
- Si le logiciel du capteur n'a pas été installé, insérez le disque du logiciel du capteur pour mettre à jour la console.

Le capteur ne voit pas le joueur

- Jouez dans l'espace de jeu du capteur.
- Allumez des lampes pour éclairer l'espace de jeu.
- Évitez une exposition directe du capteur à la lumière, y compris celle du soleil.
- Essayez de porter d'autres vêtements, d'une couleur qui contraste avec celle de l'arrière-plan de votre espace de jeu.
- Nettoyez la lentille du capteur avec un chiffon sec.
- Veillez à ce que rien n'obstrue l'angle de vision du capteur.

Le capteur perd le joueur

Si le capteur a cessé de vous suivre, sortez de l'espace de jeu et revenez-y.

Le capteur n'entend pas le joueur

- Ne placez pas le capteur à proximité de sources de vibrations, des haut-parleurs du téléviseur ou d'autres sources audio.
- Veillez à ce que rien ne bloque le réseau de microphones du capteur.

Les moteurs du capteur ne règlent pas l'angle de vision du capteur

- Vérifiez que les câbles sont connectés et que le voyant du capteur est allumé. Lorsqu'il est utilisé avec une console Xbox 360 d'origine, le capteur doit être connecté au port USB situé à l'arrière, et non sur un port USB en façade, et le cordon USB/d'alimentation doit être connecté à une prise de courant.
- Vérifiez que rien n'entrave le mouvement du capteur.
- N'inclinez pas le capteur sur sa base et ne réglez pas son angle de vision à la main. Laissez les moteurs du capteur ajuster automatiquement l'angle de vision, faute de quoi vous risquez d'endommager le capteur.

BESOIN D'AIDE ?

Pour des réponses aux questions courantes, des procédures de dépannage et les coordonnées du service clientèle Xbox, rendez-vous sur le site www.xbox.com/support.

N'amenez pas votre console Xbox 360 ou ses accessoires à votre revendeur pour réparation ou maintenance. Rendez-vous sur www.xbox.com/support pour des informations de dépannage et de maintenance.

AVERTISSEMENT

Ne tentez pas d'effectuer des réparations

N'essayez en aucun cas de démonter, ouvrir ou modifier le dispositif ou son alimentation. Vous risquez de vous exposer à des décharges électriques ou à d'autres dangers. Tout signe de tentative d'ouverture et/ou de modification du dispositif, y compris tout décollement, toute perforation ou tout retrait des étiquettes annulera la garantie limitée.

GARANTIE FABRICANT

La présente garantie fabricant Vous est accordée par Microsoft Ireland Operations Limited, Blackthorn Road, Sandyford Industrial Estate, Dublin 18, Irlande (“Microsoft”).

EN UTILISANT VOTRE CAPTEUR KINECT VOUS ACCEPTEZ CETTE GARANTIE. AVANT DE L’INSTALLER, MERCI DE BIEN VOULOIR LIRE CETTE GARANTIE AVEC PRECAUTION. SI VOUS N’ACCEPTEZ PAS CETTE GARANTIE, N’UTILISEZ PAS VOTRE CAPTEUR KINECT. RETOURNEZ LE INUTILISE A VOTRE REVENDEUR OU A MICROSOFT POUR UN REMBOURSEMENT. Vous pouvez contacter Microsoft à l’adresse suivante : http://www.xbox.com/.

Cette garantie est indépendante de toute garantie légale applicable en matière de produits qui serait due par les vendeurs et/ou les fabricants en vertu du droit local qui Vous est applicable. Elle vise à Vous accorder des droits spécifiques, et, s’il y a lieu, des droits supplémentaires, dans la mesure où ledit droit local le permet, et non pas à restreindre les droits dont Vous bénéficiez en vertu des dispositions desdites garanties légales applicables (prévues notamment dans le cadre de la responsabilité du fait des produits défectueux). Elle ne saurait être transférée à toute tierce partie.

1. Définitions

Tels qu’utilisés dans cette Garantie, les termes suivants signifieront :

(a) « Capteur Kinect » signifie un nouveau Capteur Kinect acheté auprès d’un revendeur agrée.

(b) « Conditions Normales d’Utilisation » signifie un usage ordinaire fait par un consommateur moyen dans son milieu familial selon les instructions du manuel fourni avec le Capteur Kinect.

(c) « Période de Garantie » signifie un (1) an à compter de la date d’achat de Votre Capteur Kinect, sous réserve de l’article 2 ci-dessous.

(d) « Vous » signifie l’utilisateur final d’origine.

2. Durée

Sans préjudice de toute garantie légale dont Vous pourriez bénéficier en vertu du droit local qui Vous est applicable et à moins que ledit droit ne prévoie une durée plus longue, Microsoft accorde cette garantie pour une durée de un (1) an à compter de la date d’achat de Votre Capteur Kinect auprès d’un revendeur agréé.

3. Territoire

Microsoft accorde cette Garantie à l’égard des pays suivants (et de leurs territoires d’outre-mer respectifs) uniquement : Royaume-Uni, Irlande, Suisse, Italie, Autriche, Belgique, France, Allemagne, Espagne, Portugal, Norvège, Suède, Danemark, Finlande, Pays-Bas, Luxembourg, Grèce, République Tchèque, Slovaquie, Pologne, Hongrie, Chypre, Afrique du Sud et Russie.

Vous reconnaissez que certaines lois d’exportation ou réglementations spécifiques peuvent Vous être applicables en fonction de Votre pays de résidence et Vous acceptez de Vous conformer auxdites lois et réglementations si Vous exportez Votre Capteur Kinect.

4. Garantie

(a) Durant toute la Période de Garantie, Microsoft Vous garantit, et uniquement à Vous, que Votre Capteur Kinect ne présentera aucun dysfonctionnement dans des Conditions Normales d’Utilisation.

(b) A l’exception de toute garantie légale qui Vous serait due par Microsoft en vertu du droit local qui Vous est applicable, cette Garantie constitue la seule garantie ou condition Vous étant accordée par Microsoft pour Votre Capteur Kinect ainsi que pour tout manuel les accompagnants. Personne d’autre ne saurait consentir une autre garantie ou condition pour le compte de Microsoft.

(c) DANS L’ÉVENTUALITÉ OÙ LEDIT DROIT LOCAL QUI VOUS EST APPLICABLE VOUS ACCORDE UNE GARANTIE IMPLICITE, Y COMPRIS UNE GARANTIE IMPLICITE DE QUALITE MARCHANDE OU DE CONFORMITE A UN USAGE PARTICULIER, SA DUREE SERA LIMITEE A LA DUREE DE LA PERIODE DE GARANTIE, SAUF DISPOSITION CONTRAIRE PREVUE PAR LEDIT DROIT LOCAL APPLICABLE.

5. Mise en œuvre de la Garantie

(a) Avant d’entamer la procédure de garantie, veuillez d’abord Vous reporter aux conseils de dépannage de Microsoft à l’adresse suivante : http://www.xbox.com/.

(b) Si les conseils de dépannage ne résolvent pas Votre problème, veuillez suivre la

procédure en ligne à l'adresse suivante: replace with http://www.xbox.com/. Si Vous ne disposez pas d'un accès Internet, Vous pouvez appeler au numéro suivant : 0800 91 52 74 (France); 0800 7 9790 (Belgique); 0800 83 6667 (Suisse).

6. Responsabilité de Microsoft

(a) Après que Vous ayez retourné Votre Capteur Kinect à Microsoft, il sera examiné(e) par Microsoft.

(b) Si Microsoft détermine que le Capteur Kinect a subi un dysfonctionnement pendant la Période de Garantie, dans des Conditions Normales d'Utilisation, Microsoft procédera (à son choix) à sa réparation, à son remplacement ou au remboursement de son prix d'achat, à moins qu'une disposition impérative du droit local qui Vous est applicable n'en dispose autrement. La réparation pourra se faire avec des composants neufs ou reconditionnés. Le remplacement pourra se faire par un produit neuf ou reconditionné.

(c) Après avoir fait l'objet d'une telle réparation ou d'un tel remplacement, Votre Capteur Kinect restera couvert par cette Garantie pendant la période restant à courir jusqu'à l'expiration de la Période de Garantie ou pendant une durée de 95 jours à compter de sa date d'expédition par Microsoft, si ce dernier délai s'avère plus long.

(d) SAUF DISPOSITION CONTRAIRE PREVUE PAR LE DROIT LOCAL APPLICABLE, LA SEULE RESPONSABILITE DE MICROSOFT A VOTRE EGARD EN VERTU DE LA PRESENTE GARANTIE CONSISTE DANS LA REPARATION, LE REMPLACEMENT OU LE REMBOURSEMENT DU PRIX D'ACHAT DE VOTRE CAPTEUR KINECT, A L'EXCLUSION DE TOUTE AUTRE REPARATION.

(e) Si le dysfonctionnement de Votre Capteur Kinect apparait après l'expiration de la Période de Garantie, Vous ne sauriez bénéficier de garantie d'aucune sorte. Au-delà de la Période de Garantie, Microsoft pourra Vous facturer une somme pour ses efforts de diagnostics et pour assurer la maintenance de tout problème relatif à Votre Capteur Kinect, que lesdits efforts soient fructueux ou non.

7. Conditions et exclusions de Garantie

Microsoft ne saurait être responsable et cette Garantie ne s'applique pas, même contre facturation, dans l'éventualité où Votre Capteur Kinect:

(a) A été endommagé par son utilisation avec tout produit autre qu'une console Xbox 360 (y compris, par exemple, des ordinateurs personnels, d'autres consoles de jeux, etc.) ;

(b) A été utilisé à des fins commerciales (y compris à des fins de location, de paiement à l'acte (pay-per-play), etc.) ;

(c) A été ouvert, modifié ou altéré (y compris, par exemple, toute tentative de contourner toute mesure technique de sécurité ou de lutte contre la piraterie), ou si son numéro de série a été altéré ou effacé ;

(d) A été endommagé par un acte ou une cause extérieurs (y compris, par exemple, le fait de l'avoir lâché, de l'avoir utilisé avec une ventilation inappropriée, ou tout autre non-respect des instructions figurant dans le manuel fourni avec Votre Capteur Kinect ; ou

(e) A été réparé(e) par quiconque autre que Microsoft.

8. EXCLUSION DE CERTAINS DOMMAGES

SAUF DISPOSITION CONTRAIRE PREVUE PAR LE DROIT LOCAL APPLICABLE, MICROSOFT NE SAURAIT ETRE RESPONSABLE EN VERTU DE LA PRESENTE GARANTIE POUR TOUT DOMMAGE INDIRECT, ACCESSOIRE, OU SPECIAL, TOUTE PERTE DE DONNEES, DE CONFIDENTIALITE, OU DE PROFITS, OU TOUTE IMPOSSIBILITE D'UTILISER VOTRE CAPTEUR KINECT. CES EXCLUSIONS SONT APPLICABLES MEME SI MICROSOFT A ETE INFORMEE DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES ET MEME SI VOS RECOURS N'ATTEIGNENT PAS LEURS OBJECTIFS ESSENTIELS.

9. Termes additionnels

Si Vous tentez de faire échouer ou de contourner toute mesure technique de sécurité ou de lutte contre la piraterie de Votre Capteur Kinect, Votre Capteur Kinect est susceptible de s'arrêter de fonctionner de manière permanente. Votre Garantie serait alors nulle et Votre Capteur Kinect serait inéligible pour une réparation, même contre facturation.

10. Loi applicable

La présente Garantie Fabricant sera régie par, et interprétée conformément à, la loi de Votre pays de résidence, à l'exclusion des règles de conflit de lois.

LICENCE LOGICIEL

EN UTILISANT VOTRE CAPTEUR KINECT VOUS ACCEPTEZ CETTE LICENCE LOGICIEL. AVANT DE L'INSTALLER, MERCI DE BIEN VOULOIR LIRE CETTE LICENCE LOGICIEL AVEC PRECAUTION. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS CETTE LICENCE LOGICIEL, N'UTILISEZ PAS VOTRE CAPTEUR KINECT. RETOURNEZ LE INUTILISE A VOTRE REVENDEUR OU A MICROSOFT POUR UN REMBOURSEMENT. Vous pouvez contacter Microsoft à l'adresse suivante : http://www.xbox.com/.

1. Définitions

Tels qu'utilisés dans cette Garantie, les termes suivants signifieront :

(a) « Xbox 360 » signifie une console Xbox 360.

(b) « Xbox 360 S » signifie une console Xbox 360 S.

(c) « Accessoire Autorisé » signifie un accessoire pour Xbox 360 ou Xbox 360 S portant la marque Microsoft, et tout accessoire pour Xbox 360 ou Xbox 360 S portant la marque d'une tierce partie et donné sous licence à Microsoft, et dont l'emballage porte le logo officiel « Sous Licence pour Xbox »

(d) « Jeux Autorisés » signifie des disques de jeux Xbox 360 ou Xbox 360 S édités ou concédés sous licence par Microsoft, ainsi que des contenus de jeux téléchargés depuis le service Xbox LIVE de Microsoft ou le site web de xbox.com (par exemple des avatars, des jeux-téléchargeables et des extensions de jeux, etc.).

(e) « Logiciel » signifie le logiciel préinstallé dans le Capteur Kinect, y compris les mises à jour que Microsoft met à disposition de temps en temps.

(f) « Accessoire Non Autorisé » signifie tout accessoire matériel autre qu'un Accessoire Autorisé, à l'exception des clés USB, appareils photo numériques utilisés pour prendre des photographies ou pour faire des films, et des lecteurs de musique utilisés pour lire de la musique ou afficher des photographies ou des vidéos qui ne sont pas des Accessoires non autorisés.

(g) « Jeux Non Autorisés » signifie des disques de jeux, des jeux téléchargés et des contenus de jeux ou média autre que les Jeux Autorisés.

(h) « Logiciel Non Autorisé » signifie tout logiciel non distribué par Microsoft par le biais de jeux Xbox 360 ou Xbox 360 S édités ou concédés sous licence par Microsoft, du service Xbox LIVE de Microsoft ou du site internet de Microsoft Xbox.com.

(i) « Vous » signifie l'utilisateur du Capteur Kinect.

2. Licence

Cette Licence Vous confère des droits contractuels spécifiques, sauf à ce qu'une législation nationale qui Vous soit applicable n'en dispose autrement.

(a) Le Logiciel Vous est concédé sous forme de licence, pour l'intégralité du Territoire, et non vendu. Cette Licence s'applique seulement au Logiciel tel que préinstallé avec Votre Capteur Kinect, et mis à jour par Microsoft de temps en temps. Vous ne pouvez ni copier le Logiciel ni procéder à de l'ingénierie inversée.

(b) Comme conditions à cette Licence Logiciel, Vous acceptez que :

  (i) **Vous allez utiliser Votre Capteur Kinect uniquement avec Votre Xbox 360 ou Xbox 360 S et avec aucun autre périphérique (y compris, par exemple, des ordinateurs personnels, d'autres consoles de jeux, etc.). Vous n'utiliserez que des Jeux Autorisés avec Votre Capteur Kinect. Vous n'utiliserez aucun Accessoire Non Autorisé ou Jeu Non Autorisé. Ils pourraient ne pas fonctionner ou cesser de fonctionner de manière permanente après une mise à jour du Logiciel.**

  (ii) **Vous n'utiliserez ou n'installerez aucun Logiciel Non Autorisé. Le cas échéant, Votre Capteur Kinect pourrait alors cesser de fonctionner de manière permanente, ou ultérieurement**

français

lors d'une mise à jour du Logiciel.

(iii) Vous ne tenterez pas de faire échouer ou de contourner les mesures techniques de sécurité ou de lutte contre la piraterie de Votre Capteur Kinect Le cas échéant, Votre Capteur Kinect risquerait alors de s'arrêter de fonctionner de manière permanente, ou ultérieurement lors d'une mise à jour du Logiciel.

(iv) Microsoft se réserve le droit d'utiliser des mesures techniques, y compris de mises à jour du Logiciel, afin de limiter l'utilisation de Votre Capteur Kinect à la Xbox 360, d'empêcher une utilisation d' Accessoires Non Autorisés ou de Jeux Non Autorisés, et de protéger les mesures techniques, de sécurité et de lutte contre la piraterie de Votre Capteur Kinect.

(v) **Microsoft se réserve le droit de mettre à jour le Logiciel de temps en temps, sans autre préavis, notamment pour mettre à jour toute mesure technique, de sécurité ou de lutte contre la piraterie.**

Toute utilisation non autorisée en vertu de ces dispositions est susceptible de vous empêcher de bénéficier de la Garantie Fabricant de Votre Capteur Kinect.

3. Territoire

Microsoft accorde cette Licence à l'égard des pays suivants (et de leurs territoires d'outre-mer respectifs) uniquement : Royaume-Uni, Irlande, Suisse, Italie, Autriche, Belgique, France, Allemagne, Espagne, Portugal, Norvège, Suède, Danemark, Finlande, Pays-Bas, Luxembourg, Grèce, République Tchèque, Slovaquie, Pologne, Hongrie, Chypre, Afrique du Sud et Russie.

4. Garantie

Ce Logiciel est couvert par la Garantie Fabricant de Votre Capteur Kinect, et Microsoft n'offre aucune autre garantie ou condition pour le Logiciel, à l'exception de toute garantie légale que Microsoft pourrait Vous devoir en vertu d'une législation locale qui Vous serait applicable. Personne d'autre ne saurait consentir une autre garantie ou condition pour le compte de Microsoft.

5. EXCLUSION DE CERTAINS DOMMAGES

SAUF DISPOSITION CONTRAIRE PREVUE PAR LE DROIT LOCAL APPLICABLE, MICROSOFT NE SAURAIT ETRE POUR TOUT DOMMAGE INDIRECT, ACCESSOIRE, OU SPECIAL, TOUTE PERTE DE DONNEES, DE CONFIDENTIALITE, OU DE PROFITS, OU TOUTE IMPOSSIBILITE D'UTILISER LE LOGICIEL. CES EXCLUSIONS SONT APPLICABLES MEME SI MICROSOFT A ETE INFORMEE DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES ET MEME SI VOS RECOURS N'ATTEIGNENT PAS LEURS OBJECTIFS ESSENTIELS.

6. Loi applicable

La présente Garantie Fabricant sera régie par, et interprétée conformément à, la loi de Votre pays de résidence, à l'exclusion des règles de conflit de lois.

RÉGLEMENTATION

Élimination des déchets d'équipements électriques et électroniques

Ce symbole sur le produit ou sur son emballage indique que le produit ne doit pas être jeté avec vos ordures ménagères. Vous êtes responsable de son dépôt dans un point de collecte approprié pour le recyclage des équipements électriques et électroniques. Ce recyclage sélectif permet de protéger les ressources naturelles et de prévenir d'éventuelles conséquences négatives pour la santé et l'environnement, qui pourraient être causées par une élimination inappropriée, en raison de la présence de matériaux dangereux contenus dans les équipements électriques et électroniques. Pour plus d'informations sur les dispositions d'élimination des déchets électriques et électroniques, contactez votre administration locale, votre service de ramassage d'ordures ménagères ou le magasin où vous avez acheté ce produit. Contactez weee@microsoft.com pour plus d'informations sur les DEEE.

Ce produit est conçu pour être utilisé avec du matériel de technologie de l'information conforme aux normes NRTL (UL, CSA, ETL, etc.) ou IEC/EN 60950 (mention CE).

Déclaration de conformité aux directives de l'Union européenne

Par la présente, Microsoft Corporation déclare que ce produit est conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions pertinentes des directives 2006/95/EC et 2004/108/EC.

La documentation technique requise dans le cadre de la procédure de contrôle de conformité est disponible à l'adresse suivante :

Société	Microsoft Ireland Operations Ltd.
Adresse	The Atrium Building 3 Carmanhall Road, Sandyford Industrial Estate,Dublin 18
Pays	Irlande

CE

Spécifications relatives au laser

> **Attention**
> L'utilisation de contrôles, réglages ou procédures autres que ceux recommandés dans le présent document peut vous exposer à des radiations dangereuses.

Cet appareil est conforme à la norme IEC 60825-1:2007:03 pour un produit laser de classe 1. Il respecte également les spécifications 21 CFR 1040.10 et 1040.11, sauf variantes conformes à la note Laser Notice No. 50, datée du 24 juin 2007.

L'étiquette suivante, identifiant un produit laser de classe 1, est apposée sur le pied du capteur.

CLASS 1 LASER PRODUCT

> **Attention**
> Toute modification apportée au système qui n'a pas été expressément approuvée par le fabricant risque d'annuler le droit de l'utilisateur de faire fonctionner l'équipement.

DROITS D'AUTEUR

SERVICE CLIENTÈLE

Pour des réponses aux questions courantes, des procédures de dépannage et les coordonnées du service clientèle Xbox, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/support**.

Deutsch

WARNUNG

Lesen Sie vor der Verwendung dieses Produkts die Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in der Anleitung der Xbox 360 Konsole und in den Handbüchern des Zubehörs sowie der Spiele. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Ersatzhandbücher erhalten Sie unter „www.xbox.com/support" (siehe „Wenn Sie weitere Hilfe benötigen").

Die eingeschränkte Garantie für dieses Produkt ist in diesem Handbuch enthalten. Sie finden Sie online unter „www.xbox.com/support".

WARNUNG

Bevor Sie Kindern die Verwendung des Kinect-Sensors erlauben:

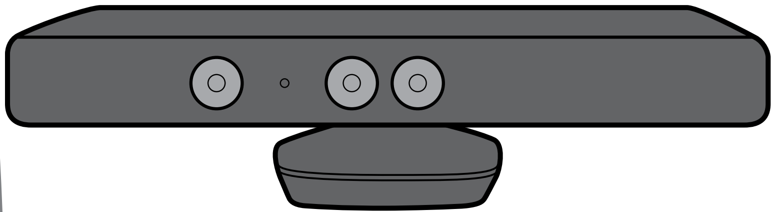
- Beachten Sie die verschiedenen Verwendungsmöglichkeiten des Sensors (Spiele, Text- oder Video-Chats mit anderen Online-Spielern). Entscheiden Sie, ob Ihre Kinder während dieser Aktivitäten beaufsichtigt werden sollten.
- Wenn Sie Kindern die Verwendung des Sensors ohne Aufsicht erlauben, sollten Sie ihnen auf jeden Fall alle relevanten Sicherheits- und Gesundheitsinformationen und Anleitungen erklären.

Achten Sie darauf, dass Ihre Kinder den Kinect-Sensor sicher verwenden.

Achten Sie darauf, dass Ihre Kinder alle Sicherheitsvorschriften beachten, altersangemessen spielen und den richtigen Umgang mit dem System verstehen, wenn sie den Kinect-Sensor verwenden.

Dieses Symbol kennzeichnet Sicherheits- und Gesundheitshinweise in diesem Handbuch und in den Handbüchern des Xbox 360 Zubehörs.

XBOX 360 KINECT-SENSOR



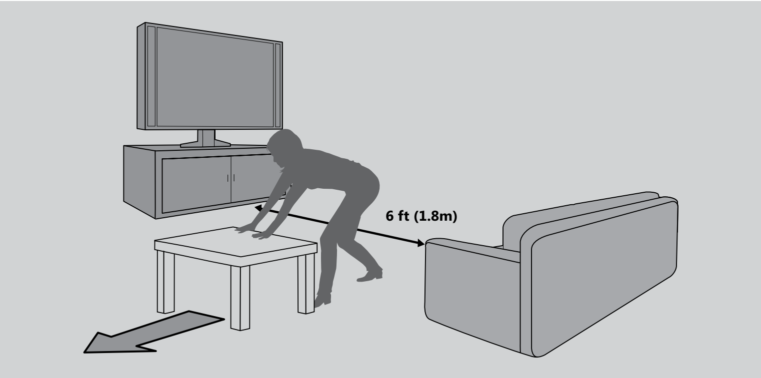
Xbox 360 Kinect-Sensor

Vielen Dank, dass Sie sich für den Xbox 360® Kinect™-Sensor entschieden haben. Der Kinect-Sensor ermöglicht eine völlig neue Spielweise: Sie selbst sind der Controller. Der Sensor reagiert auf Ihre Bewegungen. Steuern Sie die Xbox 360 mit einer Handbewegung. Die einzige Erfahrung, die Sie benötigen, ist Lebenserfahrung.

Der Kinect-Sensor ist für die Verwendung mit dem Xbox 360 Videospiel- und Entertainment-System bestimmt. Weitere Informationen zur Verwendung des Kinect-Sensors mit einem bestimmten Spiel finden Sie in der entsprechenden Spieleanleitung.

deutsch

AUSREICHEND PLATZ ZUM SPIELEN



Der Kinect-Sensor muss Sie erfassen können, und Sie benötigen Platz, um sich frei bewegen zu können. Der Sensor kann Sie erfassen, wenn Sie beim Spielen etwa 2 m vom Sensor entfernt sind. Bei zwei Spielern sollte der Abstand zum Sensor etwa 2,5 m betragen.

Der zum Spielen benötigte Platz hängt von der Position des Sensors und anderen Faktoren ab. Einige Spiele erfordern weniger Platz. Weitere Informationen hierzu finden Sie in den Anweisungen zum jeweiligen Spiel.

deutsch

⚠ WARNUNG

Stellen Sie beim Spielen sicher, dass Sie über ausreichend Platz verfügen, um sich frei bewegen zu können.

Abhängig vom jeweiligen Spiel müssen beim Spielen mit dem Kinect-Sensor unterschiedliche Bewegungen ausgeführt werden. Stellen Sie sicher, dass Sie beim Spielen nicht gegen Ihre Mitspieler, Zuschauer, Haustiere, Möbel oder andere Gegenstände stoßen bzw. über diese stolpern. Sie benötigen außerdem einen rutschfesten Bodenbelag, wenn Sie stehend spielen oder sich während des Spielens bewegen müssen.

Vor dem Spielen:

- Überprüfen Sie alle Richtungen (links, rechts, vorne, hinten, unten und oben) auf Gegenstände, gegen die Sie stoßen bzw. über die Sie stolpern können.
- Vergewissern Sie sich, dass im Spielbereich ausreichend Abstand zu Fenstern, Wänden, Treppen usw. vorhanden ist.
- Stellen Sie sicher, dass der Boden frei ist – achten Sie beispielsweise auf Spielzeuge, Möbel, lose Teppiche usw. Treffen Sie angemessene Vorsichtsmaßnahmen, wenn Kinder oder Haustiere in der Nähe sind. Stellen Sie ggf. sicher, dass sich im Spielbereich keine Möbel oder Personen befinden.
- Vergessen Sie die Raumdecke nicht. Achten Sie auf Lampen, Ventilatoren oder andere Gegenstände im Kopfbereich.

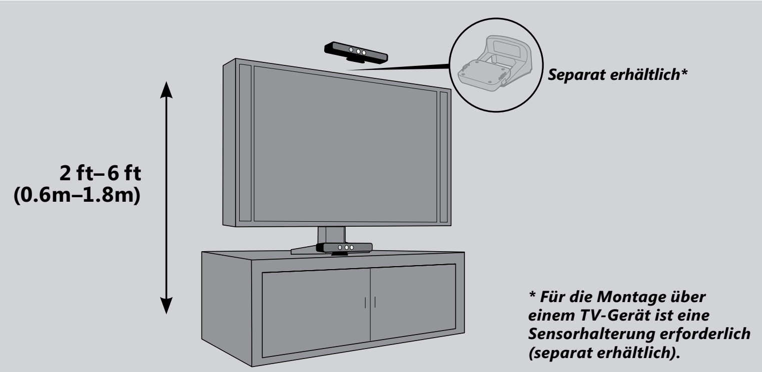
Während des Spielens:

- Halten Sie ausreichend Abstand zum TV-Gerät, sodass Sie nicht dagegen stoßen.
- Halten Sie ausreichend Abstand zu anderen Spielern, Zuschauern und Haustieren. Der erforderliche Abstand ist von der Spielweise des jeweiligen Spiels abhängig.
- Achten Sie auf Gegenstände oder Personen, die Sie berühren oder über die Sie stolpern können. Personen und Gegenstände können sich während des Spielens in den Spielbereich bewegen. Achten Sie daher stets auf Ihre Umgebung.

Achten Sie beim Spielen stets auf einen sicheren Stand:

- Spielen Sie auf ebenem Boden, der ausreichend Halt für Bewegungen bietet.
- Tragen Sie beim Spielen geeignete Schuhe (keine hohen Absätze, Flipflops usw.), oder spielen Sie ggf. barfuß.

AUSWÄHLEN DES SENSORSTANDORTS



Der Sensor kann in einer Höhe zwischen 60 cm und 2 m platziert werden. Am besten ist es, den Sensor an der unteren oder oberen Höhenbegrenzung zu installieren. Zusätzlich:

- Stellen Sie den Sensor auf eine ebene Unterlage.
- Stellen Sie sicher, dass der Sensor am Mittelpunkt des TV-Geräts ausgerichtet ist und sich so dicht wie möglich an der Vorderkante des Tischs bzw. Regals befindet.
- Stellen Sie sicher, dass der Sensor so aufgestellt ist, dass er während des Spielens nicht herunterfallen bzw. berührt werden kann.
- Stellen Sie den Sensor nicht auf die Konsole.
- Stellen Sie den Sensor nicht vor einen Lautsprecher oder eine andere Schallquelle bzw. einen vibrierenden Gegenstand.
- Setzen Sie den Sensor nicht direkter Sonneneinstrahlung aus.
- Verwenden Sie den Sensor nicht in der Nähe von Wärmequellen. Verwenden Sie den Sensor innerhalb des angegebenen Betriebstemperaturbereichs von 5° C bis 35° C. Wenn der Sensor einer Temperatur außerhalb dieses Bereichs ausgesetzt wird, schalten Sie ihn aus, und warten Sie, bis die Temperatur wieder innerhalb des angegebenen Bereichs liegt.

WICHTIG

Verwenden Sie ausschließlich den Sockel, um die Position des Sensors zu ändern. Stellen Sie den Erfassungsbereich des Sensors keinesfalls manuell ein, indem Sie den Sensor auf dem Sockel neigen. Nach dem Abschluss der Einrichtung dürfen Anpassungen des Erfassungsbereichs nur mithilfe der Sensormotoren vorgenommen werden, andernfalls kann der Sensor beschädigt werden.

⚠ WARNUNG

Verlegen Sie alle Kabel so, dass Menschen und Haustiere, die sich in diesem Bereich bewegen, nicht darüber stolpern oder sie versehentlich herausziehen können. Wenn der Sensor und die Konsole nicht in Gebrauch sind, müssen Sie möglicherweise alle Kabel vom Sensor und der Konsole trennen, um diese außerhalb der Reichweite von Kindern und Tieren aufzubewahren. Lassen Sie Kinder nicht mit den Kabeln spielen.

⚠ WARNUNG

Vermeiden von Blendung

So minimieren Sie die Augenbeanspruchung durch Blendung:

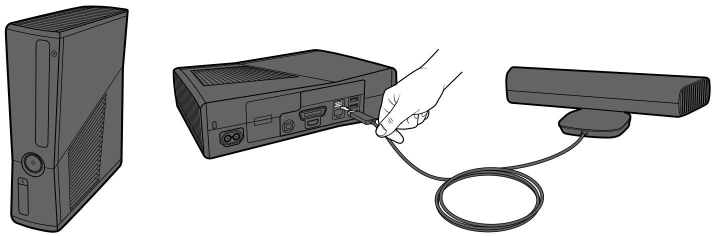
- Halten Sie ausreichend Abstand zum Bildschirm bzw. TV-Gerät und dem Kinect-Sensor ein.
- Stellen Sie das TV-Gerät bzw. den Bildschirm und den Kinect-Sensor nicht in der Nähe von blendenden Lichtquellen auf, oder verwenden Sie Rollos zum Abblenden des Lichts.
- Wählen Sie gleichmäßiges natürliches Licht, um Blendungen und die Beanspruchung der Augen zu minimieren sowie um den Kontrast und die Klarheit zu erhöhen.
- Passen Sie die Helligkeit und den Kontrast des TV-Geräts bzw. Bildschirms an.

EINRICHTEN DES SENSORS

Der Kinect-Sensor kann erst verwendet werden, nachdem er an die Xbox 360 Konsole angeschlossen wurde. Bei Xbox 360 S Konsolen erfolgt die Stromversorgung über die Konsole. Bei ursprünglichen Xbox 360 Konsolen muss der Sensor zusätzlich an eine Steckdose angeschlossen werden.

Anschließen des Sensors an die Xbox 360 S Konsole

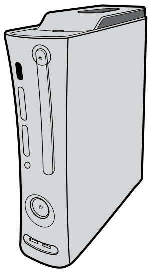
Stecken Sie den Sensor einfach in den AUX-Anschluss der Xbox 360 S Konsole ein, um diesen an der Konsole anzuschließen.

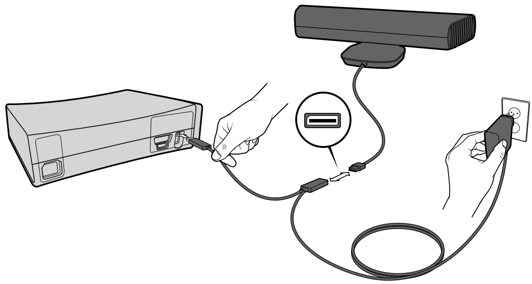


Xbox 360 S

Anschließen des Sensors an die Xbox 360 S Konsole

Der Sensor kann nur an den hinteren USB-Anschluss einer ursprünglichen Xbox 360 Konsole angeschlossen werden.





Ursprüngliche Xbox 360

So schließen Sie den Sensor an eine ursprüngliche Xbox 360 Konsole an

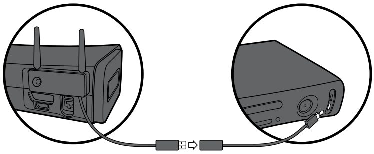
1 Stecken Sie ggf. sämtliches an den hinteren USB-Anschluss der Konsole angeschlossene Zubehör aus.
2 Schließen Sie den Sensor an das USB-/ Netzkabel an.
3 Schließen Sie das USB-/Netzkabel an den hinteren USB-Anschluss der Konsole an.
4 Schließen Sie den Wechselstromadapterstecker des USB-/ Netzkabels an eine Netzsteckdose an.

Verwenden Sie nur das mit dem Produkt ausgelieferte bzw. bei einem autorisierten Reparaturcenter erworbene USB-/Netzkabel.

Wenn Sie über eine ursprüngliche Xbox 360 Konsole ohne Festplatte verfügen, müssen Sie zusätzlich ein Speichergerät mit mindestens 256 MB verfügbarem Speicherplatz anschließen. Sie können eine Xbox 360 Festplatte, eine Xbox 360 Memory Unit oder ein USB-Flashlaufwerk verwenden.

deutsch

Wenn Sie ein Wireless LAN Adapter für Xbox 360 verwenden, der bereits an den hinteren USB-Anschluss angeschlossen ist, schließen Sie diesen mithilfe des mitgelieferten WiFi-Verlängerungskabels an einen der vorderen USB-Anschlüsse an.



So schließen Sie ggf. einen Wireless LAN Adapter für Xbox 360 an einen vorderen USB-Anschluss an

1. Ziehen Sie das Kabel des Wireless LAN Adapter für Xbox 360 vom hinteren USB-Anschluss der Konsole ab, ohne den Adapter selbst von der Konsole zu entfernen.
2. Schließen Sie das WiFi-Verlängerungskabel an das Kabel des Wireless LAN Adapter für Xbox 360 an.
3. Schließen Sie das andere Ende des Übertragungskabels an einen USB-Anschluss an der Vorderseite der Konsole an.

⚠ Elektrische Sicherheit

Wie bei vielen anderen elektrischen Geräten kann das Nichtbeachten der folgenden Vorsichtsmaßnahmen zu schweren Verletzungen oder Tod durch Stromschlag bzw. zu Bränden oder Beschädigungen des Sensors führen.

Wenn Sie das Netzteil verwenden, wählen Sie eine geeignete Stromquelle:

- Die Eingangsleistung des Sensors beträgt 12 V Gleichstrom bei 1,1 A. Verwenden Sie ausschließlich den Adapter des im Lieferumfang des Sensors enthaltenen bzw. bei einem autorisierten Reparaturcenter erworbenen USB-/Netzkabels.
- Überprüfen Sie, ob die Daten der Netzsteckdose mit den auf dem USB-/Netzkabel angegebenen Daten übereinstimmen (d. h. Spannung [V] und Frequenz [Hz]). Wenden Sie sich an einen Elektriker, wenn Sie sich in Bezug auf die Daten der Spannungsversorgung in Ihrem Haushalt nicht sicher sind.
- Verwenden Sie keine Stromquellen, die nicht dem Standard entsprechen, zum Beispiel Generatoren oder Wechselrichter, auch wenn Spannung und Frequenz passend erscheinen. Verwenden Sie nur Wechselstrom, der von einer normalen Netzsteckdose geliefert wird.
- Überlasten Sie die Netzsteckdose, das Netzkabel, die Stromleiste oder sonstige elektrische Steckdosen nicht. Überprüfen Sie, ob diese für den Gesamtstrom (in Ampere [A]) ausgelegt sind, der vom Sensor (USB-/Netzkabel) und anderen Geräten benötigt wird, die am selben Stromkreis angeschlossen sind.

So vermeiden Sie Schäden am USB-/Netzkabel

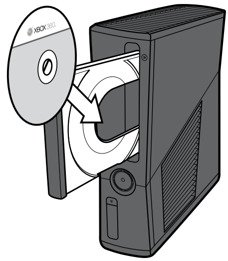
- Sorgen Sie dafür, dass das Kabel nicht gequetscht oder stark geknickt wird, insbesondere an den Enden, wo es an die Netzsteckdose oder den Sensor angeschlossen ist.
- Verhindern Sie, dass jemand auf das Kabel tritt.
- Reißen Sie nicht am Kabel, verknoten und knicken Sie es nicht, und gehen Sie sorgfältig damit um.
- Setzen Sie das Kabel keinen Wärmequellen aus.
- Verlegen Sie das Kabel außerhalb der Reichweite von Kindern und Haustieren. Sorgen Sie dafür, dass diese nicht darauf herumbeißen oder -kauen.
- Ziehen Sie zum Entfernen am Stecker, nicht am Kabel.

Wenn das USB-/Netzkabel in irgendeiner Weise beschädigt wird, stellen Sie sofort die Verwendung ein, und wenden Sie sich an den Xbox Kundensupport, um es auszutauschen.

Ziehen Sie bei Gewittern oder längerem Nichtgebrauch den Stecker des USB-/Netzkabels des Sensors.

Installieren der Sensorsoftware auf der Konsole

Eine Systemaktualisierung der Konsole ist erforderlich, bevor Sie diese mit dem Kinect-Sensor verwenden können.



So aktualisieren Sie Ihre Konsole:

1 Schalten Sie Ihre Konsole ein, und legen Sie die mitgelieferte Disk ein. Die Aktualisierung wird automatisch installiert. Wählen Sie in der Xbox Steuerung das Laufwerk aus (vergleichbar mit dem Spielen eines Spiels von einer Disk), wenn die Aktualisierung nicht automatisch gestartet wird.

2 Wenn die Installationsbestätigung angezeigt wird, nehmen Sie die Disk heraus, und beginnen Sie mit dem Einrichten des Sensors.

⚠ WARNUNG

Überanstrengen Sie sich nicht.

Abhängig vom jeweiligen Spiel müssen beim Spielen mit dem Kinect-Sensor unterschiedliche Bewegungen ausgeführt werden.

Wenden Sie sich an einen Arzt, bevor Sie den Sensor verwenden, wenn Ihre Beweglichkeit durch eine Krankheit oder einen anderen Umstand eingeschränkt ist bzw.:

- Im Fall einer Schwangerschaft bzw. möglichen Schwangerschaft
- Bei Herz-, Atemwegs-, Rücken-, Gelenk- oder anderen orthopädischen Problemen
- Bei hohem Blutdruck
- Bei Problemen mit körperlicher Betätigung
- Wenn körperliche Betätigung auf Anraten eines Arztes eingeschränkt werden soll

Wenden Sie sich vor der Aufnahme von sportlichem Training oder Fitnessübungen (dies schließt die Verwendung des Sensors ein) bezüglich einer Routineuntersuchung an einen Arzt.

Spielen Sie nicht unter Einfluss von Drogen oder Alkohol, und stellen Sie sicher, dass Ihr Gleichgewichtssinn sowie Ihre physischen Fähigkeiten den Bewegungen beim Spielen genügen.

Legen Sie regelmäßig Pausen ein.

- Beenden Sie das Spielen, und ruhen Sie sich aus, wenn Ihre Muskeln, Gelenke oder Augen müde werden oder schmerzen.
- BEENDEN SIE DAS SPIELEN UNVERZÜGLICH, und suchen Sie einen Arzt auf, wenn Folgendes eintritt: übermäßige Ermüdung, Übelkeit, Kurzatmigkeit, Engegefühl in der Brust, Schwindel, Unwohlsein oder Schmerzen.

Kontrollieren Sie das Spielverhalten Ihrer Kinder

Stellen Sie sicher, dass Kinder den Sensor altersangemessen verwenden.

Verwenden Sie keinesfalls nicht genehmigtes Zubehör oder andere Gegenstände mit dem Kinect-Sensor.

Die Verwendung von solcherlei Zubehör bzw. Gegenständen kann Verletzungen bei Ihnen oder anderen Personen und/oder eine Beschädigung des Sensors bzw. weiterer Gegenstände verursachen.

deutsch

REINIGEN DES SENSORS

Wenn Sie den Sensor reinigen:

- Reinigen Sie ausschließlich das Gehäuse des Sensors.
- Verwenden Sie ein trockenes Tuch – verwenden Sie keine Scheuerpads, Reinigungsmittel, Scheuerpulver, Lösungsmittel (beispielsweise Alkohol, Benzin, Lackverdünner oder Benzol) oder andere Flüssigkeiten oder Aerosolreiniger.
- Verwenden Sie keine Druckluft.
- Versuchen Sie nicht, die Anschlussstecker zu reinigen.
- Reinigen Sie die Fläche, auf der der Sensor steht, mit einem trockenen Tuch.
- Halten Sie den Sensor von Nässe fern. Setzen Sie den Sensor keinesfalls Regen oder Feuchtigkeit aus, da dies Brände oder Stromschläge verursachen kann.

FEHLERBEHEBUNG

Falls Probleme auftreten, Sie die folgenden Lösungsmöglichkeiten.

Sensor funktioniert nicht

- Stellen Sie sicher, dass alle Kabel angeschlossen sind. Stellen Sie bei der Verwendung einer ursprünglichen Xbox 360 Konsole sicher, dass der Sensor an den hinteren USB-Anschluss angeschlossen und das USB/Stromversorgungskabel eingesteckt ist. Wenn der Sensor aktiviert ist, leuchtet das Lämpchen an der Vorderseite des Sensors.
- Stellen Sie sicher, dass sich der Sensor in einem gut belüfteten Bereich befindet.
- Legen Sie ggf. die Disk mit der Sensorsoftware ein, um eine Systemaktualisierung durchzuführen.

Sensor erfasst den Spieler nicht

- Spielen Sie im Erfassungsbereich des Sensors.
- Schalten Sie Lampen ein, um den Spielbereich besser zu beleuchten.
- Stellen Sie sicher, das der Sensor weder direktem Licht von Lampen noch Sonneneinstrahlung ausgesetzt ist.
- Tragen Sie Kleidung, die einen farblichen Kontrast zum Hintergrund des Spielbereichs bildet.
- Reinigen Sie die Linse des Sensors mit einem trockenen Tuch.
- Stellen Sie sicher, dass der Erfassungsbereich des Sensors frei von Hindernissen ist.

Sensorerfassung unterbrochen

Wenn Sie vom Sensor nicht mehr erfasst werden, verlassen Sie kurz den Spielbereich, und versuchen Sie es dann erneut.

Spracherkennung des Sensors funktioniert nicht

- Stellen Sie den Sensor nicht in der Nähe von vibrierenden Gegenständen, TV-Lautsprechern oder anderen Schallquellen auf.
- Stellen Sie sicher, dass der Mikrofonbereich des Sensors frei von Hindernissen ist.

Erfassungsbereich des Sensors wird von den Motoren nicht angepasst

- Stellen Sie sicher, dass alle Kabel angeschlossen sind und das Lämpchen des Sensors leuchtet. Bei der Verwendung mit einer ursprünglichen Xbox 360 Konsole muss der Sensor am hinteren anstelle des vorderen USB-Anschlusses angeschlossen werden. Das USB/Stromversorgungskabel muss in eine Steckdose eingesteckt werden.
- Stellen Sie sicher, dass sich der Sensor frei bewegen kann.
- Neigen Sie den Sensor keinesfalls auf dem Sockel, und versuchen Sie nicht, den Erfassungsbereich des Sensors manuell einzustellen. Wenn der Erfassungsbereich des Sensors nicht mithilfe der Motoren eingestellt wird, kann dies eine Beschädigung des Sensors zur Folge haben.

WENN SIE WEITERE HILFE BENÖTIGEN

Antworten auf häufig gestellte Fragen, Schritte zur Fehlerbehebung und Kontaktinformationen für den Xbox Kundensupport finden Sie unter www.xbox.com/support.

Bringen Sie Ihre Xbox 360 Konsole und das Zubehör nicht zu Ihrem Einzelhändler zur Reparatur. Bitte besuchen Sie www.xbox.com/support, um Informationen zur Fehlerbehebung und zur Wartung zu erhalten.

⚠ WARNUNG

Unternehmen Sie keine selbstständigen Reparaturen

Versuchen Sie nicht, das Hardwaregerät oder die Stromversorgung auseinanderzunehmen, zu öffnen oder zu modifizieren. Andernfalls besteht das Risiko eines Stromschlags oder weiterer Gefahren. Jegliche Anzeichen eines versuchten Öffnens und/oder Modifizierens des Geräts, einschließlich Abziehen, Durchlöchern oder Entfernen von Etiketten, führen zum Erlöschen der eingeschränkten Garantie.

deutsch

HERSTELLERGARANTIE

Diese Herstellergarantie („Garantie“) wird Ihnen von Microsoft Ireland Operations Limited, Blackthorn Road, Sandyford Industrial Estate; Dublin 18, Irland (“Microsoft”) erteilt.

BITTE LESEN SIE SICH DIESE GARANTIE SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE IHR PRODUKT INSTALLIEREN. WENN SIE MIT DIESER GARANTIE NICHT EINVERSTANDEN SIND, NUTZEN SIE DEN KINECT SENSOR BITTE NICHT. GEBEN SIE IHR UNBENUTZTES PRODUKT EINFACH AN IHREN VERKÄUFER ODER MICROSOFT ZUR ERSTATTUNG DES KAUFPREISES ZURÜCK. Sie können Microsoft unter http://www.xbox.com/ kontaktieren.

Diese Garantie wird Ihnen zusätzlich zu den gesetzlich vorgesehenen Produktgarantien der Verkäufer und/oder Hersteller gewährt, die Ihr nationales Recht für Sie vorsieht. Hierdurch sollen Ihnen spezielle, und gegebenenfalls zusätzliche Rechte gewährt werden, soweit dies nach geltendem Recht erlaubt ist. **Sie begrenzt nicht Ihre Rechte gemäß den geltenden gesetzlichen Produktgewährleistungen, wie z.B. nach dem Produkthaftungsgesetz.** Die Garantie kann nicht auf Dritte übertragen werden.

1. Definitionen

Soweit in dieser Garantie benutzt, haben die Begriffe die nachfolgenden Bedeutungen:

(a) “Kinect Sensor” meint den neuen Kinect Sensor, der von einem hierzu autorisierten Verkäufer erworben wurde.

(b) “Normale Nutzungsbedingungen” meint die gewöhnliche Verwendung durch einen Verbraucher in einer normalen häuslichen Nutzungsumgebung entsprechend dem Handbuch für den Kinect Sensor.

(c) “Garantiezeitraum” für den Kinect Sensor umfasst 1 Jahr ab dem Datum, an dem Sie den Kinect Sector erworben haben und richtet sich nachden Bestimmungen nach Ziffer 2. unten.

(d) “Sie” meint den ursprünglichen Endnutzer.

2. Dauer

Microsoft gewährt Ihnen diese Garantie für den Zeitraum von einem (1) Jahr ab dem Erwerbsdatum Ihres Kinect Sensors bei einem autorisierten Händler.

3. Geographischer Geltungsbereich

Diese Garantie gilt nur für die folgenden Länder (einschließlich ihrer Überseegebiete): Vereinigtes Königreich, Irland, Schweiz, Italien, Österreich, Belgien, Frankreich, Deutschland, Spanien, Portugal, Norwegen, Schweden, Dänemark, Finnland, Niederlande, Luxembourg, Griechenland, Tschechien, Slovakien, Polen, Ungarn, Zypern, Südafrika and Russland.

Sie nehmen zur Kenntnis, dass für Sie spezielle Exportrechte und -regularien gelten können, je nach Ihrem Wohnort und Sie erklären sich einverstanden, sämtliche Gesetze und Regularien einzuhalten, soweit Sie Ihre Xbox 360 S, Kinect Sensor, oder Zubehör exportieren sollten.

4. Garantie

(a) Während des Garantiezeitraums gewährt Microsoft nur gegenüber Ihnen, dass der Kinect Sensor unter normalen Nutzungsbedingungen ordnungsgemäß funktioniert.

(b) Diese Garantie ist die einzige vertragliche Garantie oder Zusicherung, die Microsoft Ihnen gegenüber in Hinblick auf den Kinect Sensor und jegliche Produktbeschreibungen, die Ihnen zusammen mit den Produkten ausgehändigt werden, gewährt. Keiner kann eine Garantie oder Zusicherung in Namen von Microsoft erteilen.

5. Verfahren, um den Garantieservice in Anspruch zu nehmen

(a) Bevor Sie die Garantie in Anspruch nehmen möchten, sehen Sie sich bitte die Tipps zur Fehlerbeseitigung unter http://www.xbox.com/. an.

(b) Wenn Sie Ihr Problem mit den Tipps zur Fehlerbeseitigung nicht lösen können, befolgen Sie bitte die Schritte unter http://www.xbox.com/. Falls Ihnen kein Internetzugang verfügbar ist, rufen Sie bitte 0800 181 2968 (Deutschland), 0800 281 360 (Österreich), 0800 83 6667 (Schweiz) an.

6. Leistungen von Microsoft

(a) Wenn Sie den Kinect Sensor zurückgeschickt haben, wird Microsoft diesen untersuchen.

(b) Wenn Microsoft feststellt, dass der Kinect Sensor während des Garantiezeitraums unter normalen

Nutzungsbedingungen nicht funktionstüchtig war, wird Microsoft diesen nach eigener Wahl reparieren oder austauschen, oder Ihnen den Kaufpreis erstatten. Microsoft kann bei einer Reparatur entweder neue oder überarbeitete Ersatzteile nutzen oder das fehlerhafte Gerät auch durch ein überarbeitetes Gerät ersetzen.

(c) Nach Reparatur oder Austausch bleibt der Kinect Sensor für den Restzeitraum von der Garantie umfasst oder für einen Zeitraum von 95 Tagen, je nachdem, was länger ist.

(d) NACH DIESER GARANTIE SIND DIE MÖGLICHKEITEN, DEN KINECT SENSOR ZU REPARIEREN, ZU ERSETZEN ODER DEN KAUFPREIS ZU ERSTATTEN IHRE ALLEINIGEN RECHTE.

(e) Soweit Ihre Xbox 360 S, der Kinect Sensor, oder das Zubehör nach Ablauf des Garantiezeitraums funktionsuntüchtig werden, haben Sie keine Garantie mehr. Nach Ablauf der Garantie ist Microsoft berechtigt, eine Gebühr für ihre Bemühungen zu verlangen, Probleme mit dem Kinect Sensor zu diagnostizieren und zu beseitigen, unabhängig davon, ob diese Versuche erfolgreich sind oder nicht. Dies gilt nicht, soweit Ihnen gegenüber Microsoft weitere Gewährleistungsrechte nach dem für Sie geltenden Recht zustehen.

7. Garantieausschluss

Microsoft ist nicht verantwortlich und diese Garantie gilt nicht, auch nicht gegen Gebühr, soweit der Kinect Sensor:

(a) durch Nutzung anderer Konsolen als der Xbox 360 S-Konsole (insbesondere Computer oder Videospiel-Konsolen, etc.);

(b) für kommerzielle Zwecke genutzt wurden (insbesondere Vermietung, Spielen gegen Geld, etc.);

(c) geöffnet, verändert oder anderweitig behandelt wurden (insbesondere jegliche Versuche, die technischen Beschränkungen, die Sicherheit oder den Antipirateriemechanismus des Kinect Sensors auszuschalten oder die Seriennummer zu verändern oder entfernen);

(d) aufgrund einer externen Ursache beschädigt wurden (insbesondere durch Sturz, Nutzung mit unangemessener Ventilation, etc. oder einer unterlassenen Befolgung der Instruktionen gemäß dem Handbuch für den Kinect Sensor); oder

(e) zuvor von jemand anderem als Microsoft repariert wurden.

8. ZUSATZBESTIMMUNGEN

Wenn Sie versuchen, die technischen Beschränkungen, Sicherheitsmaßnahmen oder das Anti-Pirateriesystem des Kinect Sensors zu umgehen oder zu beseitigen, kann es sein, dass der Kinect Sensor nicht mehr funktioniert. Dies führt ferner zum Entzug dieser Garantie und dazu, dass Sie den Kinect Sensor nicht mehr, auch nicht gegen eine Gebühr, von Microsoft reparieren lassen können.

9. Geltendes Recht

Diese Garantieunterliegt dem Recht des Landes Ihres Wohnsitzes, unter Ausschluss des internationalen Privatrechts.

deutsch

SOFTWARE-LIZENZ

BITTE LESEN SIE SICH DIESE SOFTWARE-LIZENZ SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE IHR PRODUKT EINRICHTEN. WENN SIE MIT DIESER SOFTWARELIZENZ NICHT EINVERSTANDEN SIND, NUTZEN SIE DEN KINECT SENSOR BITTE NICHT. GEBEN SIE IHR UNBENUTZTES PRODUKT EINFACH AN IHREN VERKÄUFER ODER MICROSOFT ZUR ERSTATTUNG DES KAUFPREISES ZURÜCK. Sie können Microsoft unter http://www.xbox.com/. kontaktieren.

1. Definitionen

Soweit in dieser Lizenz benutzt, haben die Begriffe die nachfolgenden Bedeutungen:

(a) "Xbox 360 S" meint eine Xbox 360 S Konsole.

(b) "Autorisiertes Zubehör" meint das mit dem Namen Microsoft gekennzeichnete Xbox 360 oder Xbox 360 S Hardware-Zubehör, sowie von Microsoft lizensiertes, mit den Marken Dritter versehenes Xbox 360 oder Xbox 360 S Hardwarezubehör, deren Verpackung das offizielle „Lizensiert für Xbox" Logo enthält. Für die Zwecke dieser Softwarelizenz gilt der Kinect Sensor als autorisiertes Zubehör.

(c) „Autorisierte Spiel" umfasst die Xbox 360 oder Xbox 360 S Spiele auf Datenträgern, die von Microsoft lizensiert oder veräußert werden und Spiele-Content, der über Microsofts Xbox LIVE Service oder der xbox.com-Webseite heruntergeladen wurde (zum Beispiel Avatars, herunterladbare Spiele, Spiel-Add-ons, etc.).

(d) "Software" umfasst die in dem Kinect Sensor vorinstallierte Software, inklusive jeglicher Updates, die Microsoft von Zeit zu Zeit zugänglich machen kann.

(e) "Nicht autorisiertes Zubehör" umfasst alles Hardware-Zubehör außerhalb des autorisierten Zubehörs mit Ausnahme von USB Memorysticks, digitalen Kameras, um Fotos oder Filme zu machen, und Musikgeräte, die für das Spielen von Musik, die Anzeige von Fotos oder Videos verwendet werden.

(f) "Nicht autorisierte Spiele" umfasst alle Spiele-Datenträger, Spiele-Downloads und Spiele-Inhalte oder -medien außerhalb der autorisierten Spiele.

(g) "Nicht autorisierte Software" umfasst alle Software, die nicht von Microsoft über von Microsoft veröffentliche und lizensierte Xbox 360 oder Xbox 360 S Spiele-Datenträger, über Microsofts Xbox LIVE Service oder Microsofts Xbox.com Webseite vertrieben wird.

(h) "Sie" meint den Nutzer des Kinect Sensors.

2. Lizenz

Diese Lizenz gibt Ihnen spezielle vertragliche Rechte. Sie ergänzt Ihre Ihnen nach Gesetz zustehenden Rechte lediglich.

(a) Diese Software wird Ihnen ausschließlich für das ausgewiesene Vertragsgebiet lizensiert und nicht verkauft. Sie sind berechtigt, die Software nur so zu verwenden, wie Sie in Ihrem Kinect Sensor vorinstalliert ist und von Microsoft von Zeit zu Zeit aktualisiert wird. Sie dürfen die Software nicht kopieren oder zurück entwickeln.

(b) Sie verpflichten sich, dass:

(i) **Sie nur Xbox 360 oder Xbox 360 S in Zusammenhang mit dem Kinect Sensor verwenden und keine anderen Geräte (wie insbesondere Computer oder Videospiel-Konsolen). Nicht autorisiertes Zubehör und nicht autorisierte Spiele sind ggf. nicht funktionsfähig oder können ggf. nach einem Softwareupdate nicht mehr funktionieren.**

(ii) **Sie keine nicht autorisierte Software verwenden oder installieren werden. Wenn Sie dies tun, kann dies dazu führen, dass der Kinect Sensor nicht mehr ordnungsgemäß funktioniert oder auch nach einem Softwareupdate nicht mehr funktionstüchtig ist.**

(iii) nicht versuchen, die technischen Beschränkungen, Sicherheitsmaßnahmen oder das Anti-Pirateriesystemdes Kinect Sensors zu umgehen oder

zu beseitigen. Dies kann dazu führen, dass der Kinect Sensor nicht mehr funktioniert oder nach einem Softwareupdate funktionsuntauglich wird.

(iv) Microsoft ist berechtigt, technische Maßnahmen, insbesondere Softwareupdates dazu zu verwenden, die Nutzung von nicht autorisiertem Zubehör und nicht autorisierten Spielen zu verhindern, und technische Sicherungen, Sicherheits- und Antipiraterie-Systeme hinsichtlich des Kinect Sensors zu schützen.

(v) **Microsoft ist berechtigt, die Software von Zeit zu Zeit ohne vorherige Benachrichtigung an Sie upzudaten, z.B. um technische Sicherungen, das Sicherheits- oder Antipirateriesystem zu aktualisieren.**

Jegliche unberechtigte Nutzung gemäß den vorstehenden Vorschriften kann in der Aberkennung der Herstellergarantie für den Kinect Sensor führen.

3. Geographischer Geltungsbereich

Diese Lizenz ist nur für die folgenden Länder gültig (einschließlich ihrer Überseegebiete): Vereinigtes Königreich, Irland, Schweiz, Italien, Österreich, Belgien, Frankreich, Deutschland, Spanien, Portugal, Norwegen, Schweden, Dänemark, Finnland, Niederlande, Luxembourg, Griechenland, Tschechien, Slovakien, Polen, Ungarn, Zypern, Südafrika und Russland.

4. Garantie

Diese Software ist von der Herstellergarantie für den Kinect Sensor umfasst. Microsoft erteilt keine weitere vertragliche Garantie oder Zusicherung für die Software. Kein anderer kann eine Garantie oder Zusicherung im Namen von Microsoft erteilen.

5. Geltendes Recht

Diese Lizenz unterliegt dem Recht des Landes Ihres Wohnsitzes, unter Ausschluss des internationalen Privatrechts.

BESTIMMUNGEN

Entsorgung von Elektro- und Elektronikaltgeräten

Dieses Symbol auf dem Produkt oder seiner Verpackung bedeutet, dass dieses Produkt nicht im Hausmüll entsorgt werden darf. Stattdessen müssen Sie es an einem entsprechenden Sammelpunkt für das Recycling von Elektro- und Elektronikaltgeräten abgeben. Die getrennte Sammlung und das Recycling tragen zum Umweltschutz bei und verhindern möglicherweise negative Folgen für die menschliche Gesundheit und die Umwelt, die ungeeignete Entsorgung aufgrund des möglichen Vorhandenseins gefährlicher Substanzen in Elektro- bzw. Elektronikgeräten verursachen kann. Weitere Informationen, wo Sie Ihre Elektro- und Elektronikaltgeräte abgeben können, erhalten Sie bei Ihrer Stadt-/Gemeindeverwaltung, Ihrem Müllentsorgungsbetrieb oder im Geschäft, in dem Sie dieses Produkt gekauft haben. Wenden Sie sich an weee@microsoft.com, wenn Sie zusätzliche Informationen zur WEEE erhalten möchten.

Dieses Produkt ist für die Verwendung mit von der NTRL geprüften (UL, CSA, ETL usw.) und/oder IEC/EN 60950-kompatiblen (CE-Zeichen) IT-Geräten gedacht.

Erklärung zur Einhaltung von EU-Richtlinien

Hiermit erklärt Microsoft, dass dieses Produkt den grundlegenden Anforderungen und weiteren relevanten Bestimmungen der Richtlinien 2006/95/EG, 2004/108/EG entspricht.

Die technische Dokumentation wird gemäß des Konformitätsbewertungsverfahrens an der folgenden Adresse aufbewahrt:

Unternehmen	Microsoft Ireland Operations Ltd.
Adresse	The Atrium Building 3 Carmanhall Road Sandyford Industrial Estate Dublin 18
Land	Irland

CE

Laser – Technische Daten

Achtung
Wenn Sie sich bei der Verwendung von Steuerelementen, beim Durchführen von Anpassungen oder bei anderen Verfahren nicht an die hier beschriebenen Anweisungen halten, kann dies dazu führen, dass Sie gesundheitsschädlichem Laserlicht ausgesetzt werden.

Dieses Gerät entspricht der internationalen Norm IEC 60825-1:2007:03 für Laserprodukte der Klasse 1. Zusätzlich entspricht dieses Gerät 21 CFR 1040.10 und 1040.11, mit Ausnahme der Abweichungen gemäß „Laser Notice No. 50" vom 24. Juni 2007.

Der folgende Aufkleber bezüglich eines Lasers der Klasse 1 befindet sich an der Unterseite des Sensors.

CLASS 1 LASER PRODUCT

Achtung
Alle Änderungen oder Modifizierungen am System, die nicht ausdrücklich vom Hersteller genehmigt wurden, können die Befugnis des Benutzers aufheben, das Gerät zu betreiben.

COPYRIGHT

deutsch

KUNDENSUPPORT

Antworten auf häufig gestellte Fragen, Schritte zur Fehlerbehebung und Kontaktinformationen für den Xbox Kundensupport finden Sie unter **www.xbox.com/support**.

Italiano

AVVERTENZA

Per importanti informazioni sulla sicurezza e sulla tutela della salute, consultare questo manuale e le istruzioni relative alla console Xbox 360 nonché i manuali di altri accessori o giochi. Si consiglia di conservare tutti i manuali come riferimento futuro. Per i manuali di sostituzione, visitare il sito www.xbox.com/support (consultare "Se è necessaria ulteriore assistenza").

La garanzia limitata di questo prodotto è inclusa in questo manuale, disponibile anche online all'indirizzo www.xbox.com/support.

AVVERTENZA

Prima di consentire ai bambini di utilizzare il sensore Kinect:

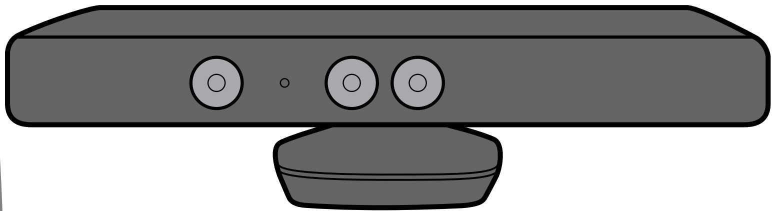
- Determinare come ciascun bambino possa utilizzare il sensore (utilizzo dei giochi, chat o scambio di video con altri giocatori online) e se vadano sorvegliati durante tali attività.
- Se si consente ai bambini di utilizzare il sensore senza alcun controllo, spiegare tutte le istruzioni pertinenti sulla sicurezza e sulla tutela della salute.

Accertarsi che i bambini utilizzino il sensore Kinect in modo sicuro.

Accertarsi che i bambini usino il sensore Kinect in modo sicuro e nei limiti delle proprie capacità e verificare che comprendano l'utilizzo corretto del sistema.

Questo simbolo identifica i messaggi sulla sicurezza e sulla tutela della salute presenti in questo manuale e nei manuali degli accessori Xbox 360.

SENSORE KINECT XBOX 360

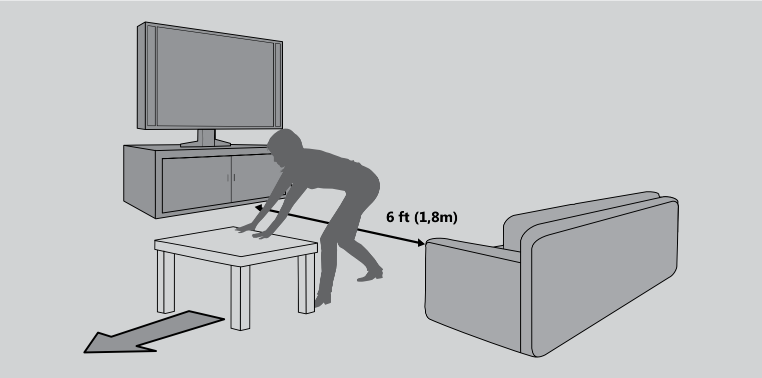


Sensore Kinect Xbox 360

Grazie per aver scelto il sensore Kinect™ Xbox 360®. Il sensore Kinect offre un modo completamente nuovo di giocare: il controller diventa infatti l'utente stesso. È sufficiente muoversi e vedere cosa succede. Un gesto della mano è sufficiente per controllare la console Xbox 360. L'unica esperienza di cui c'è bisogno è quella della vita di tutti i giorni.

Il sensore Kinect è progettato per l'utilizzo con Xbox 360 video game and entertainment system. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo del sensore Kinect con un gioco specifico, consultare la documentazione fornita con il gioco.

SPAZIO ADEGUATO PER IL GIOCO



È necessario che l'utente si trovi nel campo visivo del sensore Kinect e che sia disponibile spazio sufficiente per muoversi. Il sensore è in grado di rilevare l'utente quando quest'ultimo si trova a circa 2 metri di distanza. Se i giocatori sono due, la distanza dal sensore deve essere di circa 2,5 metri.

Lo spazio di gioco può variare in base alla posizione del sensore e ad altri fattori. Per ulteriori informazioni sull'eventuale necessità di una parte ridotta dello spazio del sensore per utilizzare il gioco, vedere le istruzioni relative al gioco stesso.

⚠ **AVVERTENZA**

Accertarsi che sia disponibile spazio sufficiente per muoversi liberamente durante il gioco

L'utilizzo del sensore Kinect per il gioco può richiedere diverse quantità di movimenti. Accertarsi di non urtare, scontrarsi o inciampare in altri giocatori, spettatori, animali domestici, mobili o altri oggetti durante il gioco. È necessario altresì che il punto di appoggio durante il gioco e nelle pause sia appropriato.

Prima del gioco:

- Cercare in tutte le direzioni (a destra, a sinistra, avanti, indietro, verso il basso e verso l'alto) gli oggetti che si potrebbero urtare o in cui si potrebbe inciampare.
- Accertarsi che lo spazio di gioco sia sufficientemente lontano da finestre, pareti, scale e così via.
- Accertarsi che non sia presente alcun oggetto in cui si potrebbe inciampare, ad esempio giocattoli, mobili o tappeti non aderenti al pavimento e verificare inoltre la presenza di bambini o di animali domestici nell'area. Se necessario, spostare gli oggetti o le persone dallo spazio di gioco.
- Non dimenticare di prestare attenzione agli oggetti che si trovano in alto, ad esempio lampadari e ventilatori, quando si definisce lo spazio di gioco.

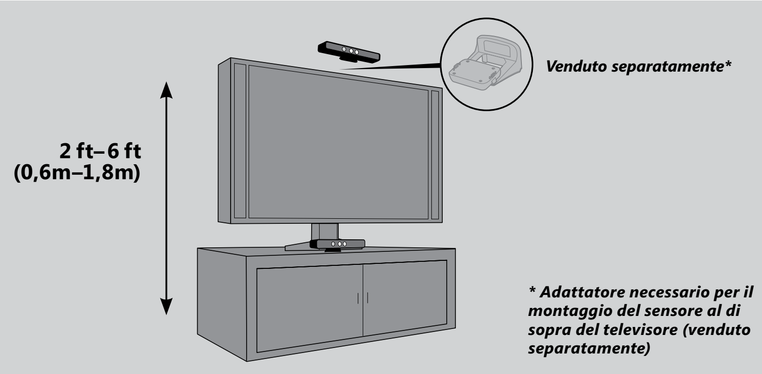
Durante il gioco:

- Mantenere una distanza sufficiente dalla televisione per evitare il contatto.
- Mantenere una distanza sufficiente da altri giocatori, spettatori o animali domestici. Poiché la distanza necessaria può variare a seconda dei giochi, tenere in considerazione le modalità di gioco quando la si determina.
- Prestare attenzione agli oggetti o alle persone che si potrebbero urtare o in cui si potrebbe inciampare. Poiché durante il gioco la posizione delle persone o degli oggetti può variare nell'area, è necessario prestare sempre attenzione all'ambiente circostante.

Accertarsi che il punto di appoggio sia adeguato durante il gioco:

- Giocare su un pavimento con aderenza sufficiente per le attività di gioco.
- Accertarsi di indossare sempre calzature adeguate, evitando tacchi alti o sandali e così via, o rimanere a piedi scalzi, se appropriato.

SCELTA DI UNA POSIZIONE PER IL SENSORE



Per ottenere le prestazioni migliori dal sensore in termini di spazio di gioco, posizionarlo a un altezza compresa tra 0,6 e 2 metri. Le prestazioni ottimali si ottengono posizionando il sensore il più vicino possibile al limite inferiore o superiore. È necessario inoltre:

- Posizionare il sensore su una superficie stabile.
- Accertarsi che il sensore sia allineato con il centro del televisore e che sia più vicino possibile al bordo anteriore della tavola o della mensola.
- Accertarsi di collocare il sensore in una posizione in cui non rischi di cadere o essere colpito durante il gioco.
- Non posizionare il sensore sulla console.
- Non posizionare il sensore sopra o di fronte a un altoparlante né a una superficie che vibra o che provoca rumore.
- Tenere il sensore lontano dalla luce del sole diretta.
- Non collocare il sensore in prossimità di sorgenti di calore. Utilizzare il sensore nel relativo intervallo di temperatura di funzionamento specificata, compreso tra 5 °C e 35 °C. Se il sensore viene esposto a un ambiente con temperatura non compresa nell'intervallo prescritto, spegnerlo per consentire alla temperatura di stabilizzarsi all'interno dell'intervallo specificato prima di riutilizzarlo.

IMPORTANTE

Modificare la posizione del sensore spostando la base. Non regolare l'angolo di visualizzazione del sensore manualmente cambiandone l'orientamento da orizzontale a verticale dalla base. Dopo aver completato l'impostazione, lasciare che i motori del sensore regolino automaticamente l'angolo di visualizzazione per evitare di danneggiarlo.

⚠ AVVERTENZA

Disporre tutti i cavi e i fili in modo che le persone e gli animali domestici non vi inciampino facilmente o li tirino accidentalmente spostandosi o camminando nell'area. Quando il sensore e la console non sono utilizzati, potrebbe essere necessario scollegare tutti i cavi e i fili per mantenerli fuori dalla portata dei bambini e degli animali domestici. Non lasciar giocare i bambini con cavi e fili.

⚠ AVVERTENZA

Evitare il riflesso

Per ridurre al minimo l'affaticamento della vista a causa del riflesso, attenersi alle indicazioni seguenti:

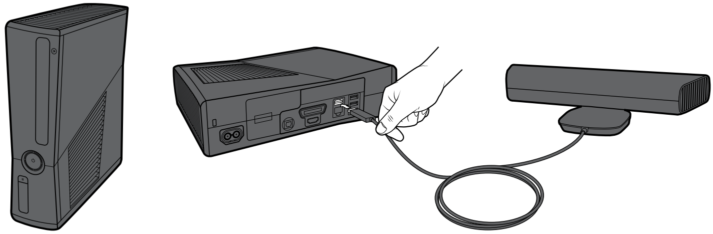
- Posizionarsi a una distanza confortevole dalla televisione o dal monitor e dal sensore Kinect.
- Collocare la televisione o il monitor e il sensore Kinect lontano da sorgenti luminose che provocano riflesso o schermare le finestre per controllare i livelli di luce.
- Scegliere luce tenue e naturale che riduca il riflesso e l'affaticamento della vista e aumenti il contrasto e la chiarezza.
- Regolare la luminosità e il contrasto della televisione o del monitor.

IMPOSTAZIONE DEL SENSORE

Per poter utilizzare il sensore Kinect, è necessario collegarlo alla console Xbox 360. Per le console Xbox 360 S, l'alimentazione viene fornita dalla console stessa. Per le console Xbox 360 originali, è inoltre necessario collegare il sensore a una presa elettrica standard.

Collegamento del sensore alla console Xbox 360 S

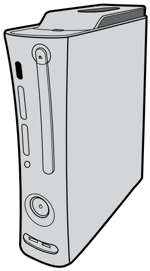
Per collegare il sensore alla console Xbox 360 S, connetterlo alla porta AUX della console.



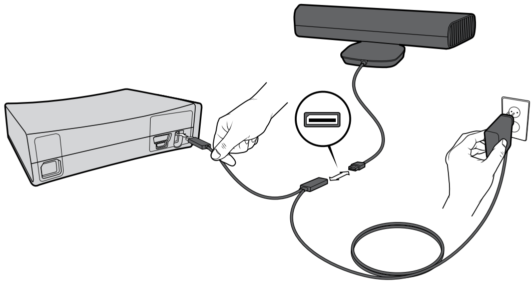
Xbox 360 S

Collegamento del sensore alla console Xbox 360 originale

Il sensore funziona solo con la porta USB posteriore delle console Xbox 360 originali.



Xbox 360 originale



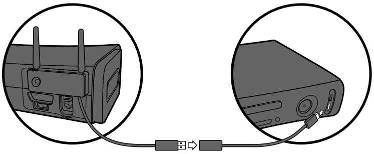
Per il collegamento a una console Xbox 360 originale:

1. Scollegare eventuali accessori dalla porta USB posteriore della console.
2. Collegare il sensore al cavo USB/di alimentazione.
3. Collegare il cavo USB/di alimentazione alla porta USB posteriore della console.
4. Collegare l'estremità adattatore CA del cavo USB/di alimentazione a una presa a parete.

Utilizzare solo il cavo USB/di alimentazione in dotazione con il prodotto o fornito da un centro riparazioni autorizzato.

Se si dispone di una console Xbox 360 originale senza disco rigido, è inoltre consigliabile collegare un dispositivo di archiviazione con almeno 256 MB di spazio libero. È possibile utilizzare un disco rigido Xbox 360, una Memory Unit Xbox 360 o un'unità flash USB.

Se si utilizza un adattatore di rete wireless Xbox 360 già collegato alla porta USB posteriore, sarà necessario scollegarne il cavo USB e ricollegarlo a una porta USB anteriore utilizzando il cavo di prolunga WiFi in dotazione.



Per ricollegare un adattatore di rete wireless a una porta USB anteriore, se necessario:

1. Scollegare il cavo dell'adattatore di rete wireless dalla porta USB posteriore della console, lasciando l'adattatore stesso attaccato alla console.
2. Collegare il cavo di prolunga WiFi al cavo USB dell'adattatore di rete wireless.
3. Collegare l'altra estremità del cavo di prolunga a una porta USB anteriore della console.

⚠ Sicurezza elettrica

Come per molti altri dispositivi elettrici, il mancato rispetto delle seguenti precauzioni può comportare gravi lesioni o la morte per scosse elettriche o incendi o danni al sensore.

Se si utilizza l'alimentazione CA, selezionare un'alimentazione appropriata:

- L'ingresso di alimentazione del sensore è 12 V CC a 1,1 A. Utilizzare solo l'unità di alimentazione CA sul cavo USB/di alimentazione fornito con il sensore o ricevuto da un centro di riparazioni autorizzato.
- Verificare che la presa elettrica offra il tipo di alimentazione indicato sul cavo USB/di alimentazione in termini di tensione (V) e di frequenza (Hz). In caso di dubbi sul tipo di alimentazione fornita in casa, consultare un elettricista qualificato.
- Non utilizzare sorgenti di alimentazione non standard, quali ad esempio generatori o invertitori, sebbene la tensione e la frequenza appaiano accettabili. Utilizzare solo l'alimentazione CA fornita da una presa a parete standard.
- Non sovraccaricare la presa a parete, il cavo di prolunga, la presa multipla o altra presa elettrica. Verificare che il valore nominale della presa sia in grado di sostenere la corrente totale (in ampere [A]) assorbita dal sensore (indicata sul cavo USB/di alimentazione) e da eventuali altri dispositivi presenti sullo stesso circuito.

Per evitare di danneggiare il cavo USB/di alimentazione:

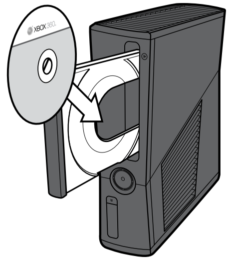
- Evitare di schiacciare o piegare eccessivamente il cavo, soprattutto in corrispondenza del collegamento alla presa di alimentazione e al sensore.
- Collocare il cavo in modo da evitare che venga calpestato.
- Non tirare, annodare, piegare eccessivamente o utilizzare impropriamente il cavo.
- Non esporre il cavo a sorgenti di calore.
- Tenere i bambini e gli animali domestici lontani dal cavo. Non consentire loro di morderlo o di masticarlo.
- Per scollegare il cavo, tirare la spina, non il cavo stesso.

Se un cavo USB/di alimentazione dovesse subire danni in qualsiasi modo, smettere immediatamente di utilizzarlo e rivolgersi al Supporto tecnico Xbox per la sostituzione.

Scollegare il cavo USB/di alimentazione del sensore durante i temporali o quando non viene utilizzato per lunghi periodi di tempo.

Installazione del software del sensore nella console

Prima che sia possibile utilizzare la console con il sensore Kinect, è necessario aggiornarne il sistema.



Per aggiornare la console:

1 Accendere la console e inserire il disco in dotazione. L'aggiornamento verrà installato automaticamente. Se l'aggiornamento non viene avviato automaticamente, selezionare il vano disco dal dashboard (in modo analogo all'esecuzione di un gioco dal disco).

2 Quando viene visualizzato il messaggio di conferma dell'installazione, rimuovere il disco e iniziare la configurazione del sensore.

⚠ AVVERTENZA

Non sforzarsi troppo

L'utilizzo del sensore Kinect per il gioco può richiedere un'attività fisica più o meno faticosa.

Prima di utilizzare il sensore, consultare un medico in presenza di condizioni o problemi di salute che influiscono sulla capacità di eseguire attività fisiche in modo sicuro o in presenza delle condizioni seguenti:

- gravidanza accertata o presunta
- problemi di cuore, respiratori, alla schiena, alle articolazioni o di tipo ortopedico
- ipertensione arteriosa
- difficoltà nell'esercizio fisico o
- indicazioni di limitare l'attività fisica.

Prima di iniziare qualsiasi attività o esercizio fisico che includa l'utilizzo del sensore, consultare il medico.

Non giocare sotto l'influenza di sostanze stupefacenti o alcool e verificare che le proprie capacità fisiche e di mantenimento dell'equilibrio siano sufficienti per eseguire qualsiasi movimento durante il gioco.

Riposarsi periodicamente

- Interrompere il gioco e riposarsi se i muscoli, le articolazioni o gli occhi sono stanchi o provocano dolore.
- In presenza di fatica eccessiva, nausea, mancanza di respiro, oppressione al torace, vertigini, disturbi o dolore, INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE L'UTILIZZO DEL SENSORE e consultare un medico.

Sorvegliare i bambini

Accertarsi che i bambini utilizzino il sensore nei limiti delle proprie capacità.

Non utilizzare accessori privi di licenza o componenti opzionali o altri oggetti non autorizzati con il sensore Kinect

L'utilizzo di questi oggetti o accessori può provocare lesioni agli utenti e/o danneggiare il sensore o altri componenti.

italiano

PULIZIA DEL SENSORE

Se si pulisce il sensore:

- Pulire solo l'esterno del sensore.
- Utilizzare un panno asciutto: non utilizzare panni abrasivi, detersivi, polveri abrasive, solventi (ad esempio, alcool, benzina, solventi per vernici o benzene), né altri detergenti liquidi o in aerosol.
- Non utilizzare aria compressa.
- Non tentare di pulire i connettori.
- Pulire la superficie su cui è posizionato il sensore con un panno asciutto.
- Evitare di bagnare il sensore. Per ridurre il rischio di incendio o di scosse elettriche, non esporre il sensore alla pioggia o all'umidità.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Se si riscontrano problemi, provare ad adottare le soluzioni fornite di seguito.

Funzionamento non corretto del sensore

- Accertarsi che i cavi siano collegati. Se viene utilizzato con una console Xbox 360 originale, accertarsi che il sensore sia collegato alla porta USB posteriore e che il cavo di alimentazione USB sia inserito. Quando il sensore è in funzionamento, la luce nella parte anteriore del sensore è accesa.
- Accertarsi che il sensore sia collocato in un'area ben ventilata.
- Se il software del sensore non è stato configurato, inserire il disco relativo per aggiornare il sistema.

Assenza del rilevamento dei giocatori

- Giocare nello spazio compreso nel campo visivo del sensore.
- Accendere le luci per illuminare lo spazio di gioco.
- Evitare che le luci, ad esempio la luce del sole, illuminino direttamente il sensore.
- Indossare capi di abbigliamento diversi che contrastino con lo sfondo dello spazio di gioco.
- Pulire il sensore con un panno asciutto.
- Accertarsi che l'angolo di visualizzazione del sensore non sia ostruito da alcun oggetto.

Interruzione del rilevamento dei giocatori

Uscire e rientrare nello spazio di gioco in caso di interruzione del rilevamento del giocatore da parte del sensore.

Assenza di rilevamento audio dei giocatori

- Non posizionare il sensore accanto a sorgenti di vibrazione, altoparlanti TV o altre sorgenti audio.
- Accertarsi che l'array di microfoni non sia bloccato da alcun oggetto.

Mancata regolazione dell'angolo di visualizzazione da parte dei motori

- Accertarsi che i cavi siano collegati e che la luce del sensore sia accesa. Se utilizzato con una console Xbox 360 originale, il sensore deve essere collegato alla porta USB posteriore, non a quella anteriore, e il cavo di alimentazione/USB deve essere collegato a una presa.
- Accertarsi che il movimento del sensore non sia bloccato da alcun oggetto.
- Non modificare l'orientamento del sensore da orizzontale a verticale dalla base né regolare l'angolo di visualizzazione manualmente. Lasciare che i motori del sensore regolino automaticamente l'angolo di visualizzazione per evitare di danneggiarlo.

SE È NECESSARIA ULTERIORE ASSISTENZA

Per consultare le risposte alle domande frequenti, le procedure per la risoluzione dei problemi e le informazioni di contatto del Supporto tecnico Xbox, visitare il sito www.xbox.com/support.

Non portare la console Xbox 360 o i relativi accessori al rivenditore per la riparazione. Visitare il sito www.xbox.com/support per informazioni sulla risoluzione dei problemi e sull'assistenza.

AVVERTENZA

Non tentare di eseguire riparazioni

Non tentare di smontare, aprire, riparare né modificare il dispositivo hardware o l'alimentatore. Ciò potrebbe comportare il rischio di scosse elettriche o altri pericoli. Qualsiasi tentativo di aprire e/o modificare il dispositivo, ivi incluso qualsiasi sollevamento, perforazione o rimozione di una delle etichette, invaliderebbe la Garanzia limitata.

LA GARANZIA DEL PRODUTTORE

La presente Garanzia del Produttore ("Garanzia") Le è concessa da Microsoft Ireland Operations Limited, Blackthorn Road, Sandyford Industrial Estate, Dublin 18, Irlanda ("Microsoft").

USANDO IL SUO KINECT SENSOR LEI ADERISCE ALLA PRESENTE GARANZIA. PRIMA DI CONFIGURARLO, LA PREGHIAMO DI LEGGERE ATTENTAMENTE LA PRESENTE GARANZIA. NEL CASO IN CUI NON ACCETTASSE LA PRESENTE GARANZIA, NON USI IL SUO KINECT SENSOR. LO RESTITUISCA NON UTILIZZATO AL SUO RIVENDITORE O A MICROSOFT PER UN RIMBORSO. Contatti Microsoft al sito http://www.xbox.com/.

La presente Garanzia deve considerarsi distinta rispetto alle altre garanzie di prodotto concesse sulla base della legislazione nazionale applicabile dai rivenditori e/o dai produttori. Lo scopo di questa garanzia è di concederLe alcuni specifici e, se del caso, aggiuntivi diritti nei limiti di quanto previsto dalla legge nazionale applicabile e non di limitare quei diritti già garantiti dalla legislazione in materia di garanzia del produttore. Essa non può in alcun modo essere trasferita a soggetti terzi. Si specifica che il consumatore è titolare dei diritti previsti dagli articoli 128 e seguenti del Codice del Consumo (d. lgs. 206/2005) e che la presente Garanzia lascia impregiudicati tali diritti.

1. Definizioni

Quando utilizzati nella presente Garanzia, il significato dei seguenti termini dovrà essere inteso come segue:

(a) "Kinect Sensor" significa un nuovo Kinect Sensor acquistato da un rivenditore autorizzato.

(b) "Periodo di Garanzia" significa 1 anno dalla data in cui Lei ha acquistato il Suo Kinect Sensor, soggetto all'articolo 2 riportato più avanti.

(c) "Lei" significa l'originale utilizzatore finale.

(d) "Normali Condizioni d'Uso" significa l'ordinario uso di un consumatore in normali condizioni domestiche in accordo con il manuale di istruzioni del Kinect Sensor.

2. La Durata della Garanzia

Senza pregiudizio per le garanzie previste dalla legislazione locale applicabile, e salvo che la legge non preveda un periodo di tempo più lungo, Microsoft offre la presente Garanzia per il periodo di un (1) anno dalla data di acquisto del Kinect Sensor da un rivenditore autorizzato.

3. L'ambito territoriale di applicazione della Garanzia

La presente Garanzia sala valida solo nei seguenti paesi (ivi compresi i territori d'oltremare di questi ultimi): Regno Unito, Irlanda, Svizzera, Italia, Austria, Belgio, Francia, Germania, Spagna, Portogallo, Norvegia, Svezia, Danimarca, Finlandia, Olanda, Lussemburgo, Grecia, Repubblica Ceca, Slovacchia, Polonia, Ungheria, Cipro, Sud Africa e Russia.

Lei riconosce che potrebbero essere applicati la legislazione e i regolamenti vigenti in materia di esportazione di merci a seconda del paese in cui risiede ed accetta di rispettare tali leggi e regolamenti, qualora esporti il Suo Kinect Sensor.

4. La Garanzia

(a) Durante il Periodo di Garanzia Microsoft garantisce solo a Lei che il Kinect Sensor non presenterà malfunzionamenti in Normali Condizioni d'Uso.

(b) Fatte salve le altre garanzie previste dalla legge locale applicabile, la presente Garanzia è l'unica garanzia che Microsoft Le concede relativamente al Suo Kinect Sensor ed a qualsiasi manuale di prodotto che possa essere consegnato insieme ad esso. Nessun altro può darLe qualsiasi garanzia per conto di Microsoft.

(c) QUALORA LA LEGISLAZIONE LOCALE APPLICABILE LE RICONOSCA UNA GARANZIA IMPLICITA, INCLUSA LA GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIABILITA' O DI IDONEITA' AD UNA SPECIFICA FINALITA', IL PERIODO DI EFFICACIA DI DETTA GARANZIA IMPLICITA SARA' LIMITATO A QUELLO DELLA PRESENTE GARANZIA, SALVO CHE TALE LEGGE LOCALE NON DISPONGA DIVERSAMENTE.

5. Condizioni per l'ottenimento del Servizio connesso alla Garanzia

(a) Prima di iniziare il procedimento del Servizio connesso alla Garanzia, La preghiamo di consultare i consigli per la risoluzione dei problemi presenti sul sito web http://www.xbox.com/.

(b) Se i consigli per la risoluzione dei problemi non risolvono il Suo problema, segua allora il procedimento descritto online sul sito http://www.xbox.com/. Se non dispone di accesso ad Internet, può chiamare 800 787614 per l'Italia, 0800 83 6667 per la Svizzera.

6. Responsabilità di Microsoft

(a) Dopo la restituzione del Suo Kinect Sensor Microsoft lo ispezionerà.

(b) Se Microsoft determinerà che il Kinect Sensor ha mal funzionato male durante il Periodo di Garanzia in Normali Condizioni d'Uso, Microsoft (a sua scelta) lo riparerà o sostituirà, o Le rimborserà il prezzo di acquisto, salvo diversamente disposto dagli obblighi previsti dalla legge locale applicabile. La riparazione può essere eseguita mediante l'impiego di componenti nuovi o revisionati. La sostituzione può essere effettuata con un'unità nuova o revisionata.

(c) Successivamente alla riparazione o alla sostituzione, il Suo Kinect Sensor sarà coperto dalla presente Garanzia per il periodo più lungo tra quello rimanente fino alla scadenza del Suo originale Periodo di Garanzia oppure un termine di 95 giorni dopo che Microsoft Glielo spedisce.

(d) SALVO DIVERSAMENTE DISPOSTO DALLA LEGGE LOCALE APPLICABILE, L'OBBLIGO IN CAPO A MICROSOFT DI RIPARAZIONE O SOSTITUZIONE DEL SUO KINECT SENSOR OPPURE DI RIMBORSARLE UN IMPORTO PARI AL PREZZO D'ACQUISTO E' L'UNICO RIMEDIO LEGALE.

(e) Se il Suo Kinect Sensor funzionerà male dopo la scadenza del Periodo di Garanzia, non ci sarà nessuna garanzia di alcun tipo. Dopo la scadenza del Periodo di Garanzia, Microsoft potrà addebitarLe una commissione per gli sforzi profusi nella diagnosi e risoluzione del problema riscontrato con il Suo Kinect Sensor, sia che tali sforzi abbiano esito positivo o meno.

7. Condizioni e limitazioni della Garanzia

Microsoft non è responsabile e la presente Garanzia non si applica, nemmeno a pagamento, se il Suo Kinect Sensor è:

(a) danneggiato dall'uso con qualsiasi altro prodotto diverso dalla console Xbox 360 (includendo, a titolo esemplificativo, personal computer, altre console per videogame, etc.);

(b) usato per scopi commerciali (includendo, a titolo esemplificativo, noleggio, pay-per-play, etc.);

(c) stato aperto, modificato, o manomesso (includendo ogni tentativo di sopprimere qualsiasi limitazione tecnica, meccanismo di sicurezza o anti-pirateria), o il suo numero di serie sia stato alterato o rimosso;

(d) stato danneggiato per cause esterne (includendo, a titolo esemplificativo, il fatto che sia caduto, usato con inadeguata ventilazione, etc., o il mancato rispetto delle istruzioni contenute nel manuale di istruzioni per il Kinect Sensor); o

(e) stato riparato da soggetti terzi rispetto a Microsoft.

8. LE LIMITAZIONI RELATIVE ALLA RESPONSABILITÀ PER DANNI

SALVO DIVERSAMENTE DISPOSTO DALLA LEGISLAZIONE LOCALE APPLICABILE, MICROSOFT NON E' RESPONSABILE, AI FINI DELLA PRESENTE GARANZIA, PER QUALSIASI DANNO INDIRETTO, ACCESSORIO, SPECIALE O CONSEQUENZIALE; PER QUALSIASI PERDITA DI DATI, VIOLAZIONE DELLA PRIVACY O DELLA RISERVATEZZA O PER LA PERDITA DI PROFITTI; PER L'IMPOSSIBILITA' DI USARE IL SUO KINECT SENSOR. TALI LIMITAZIONI HANNO EFFICACIA ANCHE SE MICROSOFT SIA STATA INFORMATA DELLA POSSIBILITA' DI TALI DANNI E ANCHE SE DETTI RIMEDI NON RAGGIUNGONO IL LORO SCOPO ESSENZIALE.

9. Condizioni aggiuntive

Se Lei tenta di sopprimere o eludere le limitazioni tecniche, i sistemi di sicurezza o anti-pirateria del Kinect Sensor, il Suo Kinect Sensor potrebbe riportare guasti permanenti. Inoltre Lei invaliderà la Sua Garanzia e il Suo Kinect Sensor non potrà essere riparato da Microsoft, neanche a pagamento.

10. Legge applicabile

La presente Garanzia sarà regolata ed interpretata in conformità alla legge del Suo paese di residenza, indipendentemente dai principi che regolano i conflitti di legge.

LICENZA SOFTWARE

USANDO IL SUO KINECT SENSOR LEI ADERISCE ALLA PRESENTE LICENZA SOFTWARE. PRIMA DI CONFIGURARLO, LA PREGHIAMO DI LEGGERE ATTENTAMENTE LA PRESENTE LICENZA SOFTWARE. NEL CASO IN CUI NON ACCETTASSE LA PRESENTE LICENZA SOFTWARE, NON USI IL SUO KINECT SENSOR. LO RESTITUISCA NON UTILIZZATO AL SUO RIVENDITORE O A MICROSOFT PER UN RIMBORSO. Contatti Microsoft al sito http://www.xbox.com/.

1. Definizioni

Quando utilizzati nella presente Licenza, il significato dei seguenti termini dovrà essere inteso come segue:

(a) "Xbox 360" significa una console Xbox 360.

(b) "Xbox 360 S" significa una console Xbox 360 S.

(c) "Accessorio Autorizzato" significa un accessorio hardware Microsoft marchiato Xbox 360 o Xbox 360 S, e un accessorio hardware licenziato Microsoft, marchiato da una terza parte, per Xbox 360 o Xbox 360 S la cui confezione reca il logo ufficiale "Licensed for Xbox". Il Kinect Sensor è un Accessorio Autorizzato esclusivamente allo scopo della presente licenza software

(d) "Giochi Autorizzati" significa dischi di gioco per Xbox 360 o Xbox 360 S pubblicati o licenziati da Microsoft, e i contenuti di gioco scaricati dal servizio di Microsoft Xbox LIVE o dal sito web xbox.com (per esempio, avatar, giochi scaricabili, add-on di gioco, ecc.).

(e) "Software" significa il software pre-installato sul Kinect Sensor, includendo qualsiasi aggiornamento che Microsoft può rendere disponibile periodicamente

(f) "Accessori Non Autorizzati" significa tutti gli accessori hardware diversi da un Accessorio Autorizzato, salvo che le memorie USB, fotocamere digitali utilizzate per fare fotografie o filmati, e riproduttori di musica utilizzati per riprodurre musica o fotografie o video non siano Accessori Non Autorizzati

(g) "Giochi Non Autorizzati" significa tutti i dischi di gioco, download di gioco, e contenuti o supporti di gioco diversi dai Giochi Autorizzati.

(h) "Software Non Autorizzato" significa qualsiasi software non distribuito da Microsoft tramite i dischi di gioco per Xbox 360 o Xbox 360 Spubblicati o licenziati da Microsoft, il servizio Xbox LIVE di Microsoft, o il sito web Xbox.com di Microsoft.

(i) "Lei" significa l'utilizzatore di un Kinect Sensor.

2. License

La presente Licenza Le dà specifici diritti contrattuali salvo altrimenti stabilito dalla legge nazionale applicabile.

(a) Il Software è dato in Licenza a Lei, solamente per il Territorio. Lei ha la licenza di usare il Software solamente come pre-installato sul Suo Kinect Sensor, e aggiornato da Microsoft periodicamente. Non può fare copia o reverse engineering del Software.

(b) In quanto condizioni della presente Licenza Software, Lei concorda che:

(i) **Lei userà il Suo Kinect Sensor solamente con la Xbox 360 o Xbox 360 S e non con qualsiasi altro dispositivo (includendo, a titolo esemplificativo, personal computer, altre console per videogame, etc.). Lei userà solo i Giochi Autorizzati con il Suo Your Kinect Sensor. Lei non userà gli Accessori Non Autorizzati o i Giochi Non Autorizzati. Essi possono non funzionare o possono riportare guasti permanenti dopo un aggiornamento del Software.**

(ii) **Lei non userà o installerà alcun Software Non Autorizzato. Nel caso in cui lo faccia, il Suo Kinect Sensor potrà riportare guasti permanenti immediatamente o in seguito a un aggiornamento del Software.**

(iii) Lei non tenterà di sopprimere o aggirare alcuna limitazione tecnica, sistema di sicurezza o antipirateria

del Kinect Sensor. Nel caso in cui lo faccia, il Suo Kinect Sensor potrà riportare guasti permanenti immediatamente o dopo un successivo aggiornamento del Software.

(iv) Microsoft può usare misure tecniche, includendo gli aggiornamenti del Software, per limitare l'uso del Kinect Sensor alla Xbox 360, per impedire l'uso degli Accessori Non Autorizzati o dei Giochi Non Autorizzati, e per proteggere le limitazioni tecniche, i sistemi di sicurezza e antipirateria nel Kinect Sensor.

(v) **Microsoft può aggiornare il Software periodicamente senza darLe ulteriore avviso, a titolo esemplificativo, per aggiornare qualsiasi limitazione tecnica, sistema di sicurezza o antipirateria.**

Qualsiasi uso non autorizzato dalle disposizioni può comportare l'impossibilità di beneficiare della Garanzia del Produttore del Suo Kinect Sensor.

3. L'ambito territoriale di applicazione della Licenza

La presente Licenza sala valida solo nei seguenti paesi (ivi compresi i territori d'oltremare di questi ultimi): Regno Unito, Irlanda, Svizzera, Italia, Austria, Belgio, Francia, Germania, Spagna, Portogallo, Norvegia, Svezia, Danimarca, Finlandia, Olanda, Lussemburgo, Grecia, Repubblica Ceca, Slovacchia, Polonia, Ungheria, Cipro, Sud Africa e Russia.

4. La Garanzia

Il Software è coperto dalla Garanzia del Produttore per il Suo Kinect Sensor, e Microsoft non dà nessun altra garanzia per il Software, fatte salve le altre garanzie previste dalla legge locale applicabile. Nessun altro soggetto può dare qualsiasi garanzia per conto di Microsoft.

5. LE LIMITAZIONI RELATIVE ALLA RESPONSABILITÀ PER DANNI

SALVO DIVERSAMENTE DISPOSTO DALLA LEGISLAZIONE LOCALE APPLICABILE, MICROSOFT NON E' RESPONSABILE, AI FINI DELLA PRESENTE GARANZIA, PER QUALSIASI DANNO INDIRETTO, ACCESSORIO, SPECIALE O CONSEQUENZIALE; PER QUALSIASI PERDITA DI DATI, VIOLAZIONE DELLA PRIVACY O DELLA RISERVATEZZA O PER LA PERDITA DI PROFITTI; PER L'IMPOSSIBILITA' DI USARE IL SOFTWARE. TALI LIMITAZIONI HANNO EFFICACIA ANCHE SE MICROSOFT SIA STATA INFORMATA DELLA POSSIBILITA' DI TALI DANNI E ANCHE SE DETTI RIMEDI NON RAGGIUNGONO IL LORO SCOPO ESSENZIALE.

6. Legge applicabile

La presente Licenza sarà regolata ed interpretata in conformità alla legge del Suo paese di residenza, indipendentemente dai principi che regolano i conflitti di legge.

NORMATIVA

Smaltimento di apparecchiature elettriche ed elettroniche

Questo simbolo, riportato sul prodotto o sulla confezione, indica che il prodotto non deve essere smaltito insieme ai normali rifiuti domestici. L'utente deve infatti farsi carico dello smaltimento in un apposito punto di raccolta per il riciclaggio di apparecchiature elettriche ed elettroniche. La raccolta differenziata e il riciclaggio favoriscono la preservazione delle risorse naturali e garantiscono che tali apparecchiature vengano smaltite nel rispetto dell'ambiente e della tutela della salute. Questi aspetti potrebbero invece essere compromessi in caso di inappropriato smaltimento, a causa della possibile presenza di sostanze nocive nelle apparecchiature elettriche ed elettroniche. Per ulteriori informazioni sui punti di raccolta delle apparecchiature elettriche ed elettroniche, contattare il comune di residenza, il servizio locale di smaltimento dei rifiuti o il negozio presso il quale è stato acquistato il prodotto. Per ulteriori informazioni, inviare un messaggio di posta elettronica all'indirizzo weee@microsoft.com.

Questo prodotto deve essere utilizzato con apparecchiature IT certificate da NRTL (UL, CSA, ETL e così via) e/o conformi alle norme IEC/EN 60950 (con contrassegno CE).

Conformità alle direttive UE

Con la presente Microsoft Corporation dichiara che questo prodotto è conforme ai requisiti essenziali e alle altre disposizioni pertinenti stabilite dalle direttive 2006/95/EC e 2004/108/EC.

In base a quanto richiesto dalla procedura di valutazione della conformità, la documentazione tecnica è disponibile all'indirizzo seguente:

Società	Microsoft Ireland Operations Ltd.
Indirizzo	The Atrium Building 3 Carmanhall Road, Sandyford Industrial Estate,Dublin 18
Paese	Irlanda

Specifiche laser

Attenzione
L'utilizzo di controlli o regolazioni o l'esecuzione di procedure diverse da quelle specificate in questo documento può provocare esposizione a radiazioni pericolose.

Questo dispositivo è conforme allo standard internazionale IEC 60825-1:2007:03 per un prodotto laser di classe 1. Il dispositivo è inoltre conforme alle norme 21 CFR 1040.10 e 1040.11 fatta eccezione per le deroghe previste dalla normativa Laser Notice nr. 50 del 24 giugno 2007.

Nella parte inferiore del sensore è presente la seguente etichetta di laser di classe 1.



Attenzione
Qualsiasi cambiamento o modifica apportati al sistema senza il permesso esplicito da parte del produttore potrebbe annullare il diritto dell'utente all'utilizzo dell'apparecchiatura.

COPYRIGHT

SUPPORTO TECNICO

Per consultare le risposte alle domande frequenti, le procedure per la risoluzione dei problemi e le informazioni di contatto del Supporto tecnico Xbox, visitare il sito **www.xbox.com/support**.

Español

ADVERTENCIA

Antes de utilizar este producto, lee este manual, el Manual de instrucciones de Xbox 360 y el manual del resto de accesorios o juegos para conocer información importante en materia de seguridad y salud. Conserva todos los manuales para futuras consultas. Si necesitas una copia de estos manuales, visita www.xbox.com/support (consulta “Si necesitas más ayuda”).

La garantía limitada que cubre este producto aparece en este manual, que está disponible en www.xbox.com/support.

ADVERTENCIA

Antes de permitir a los niños utilizar el sensor Kinect:

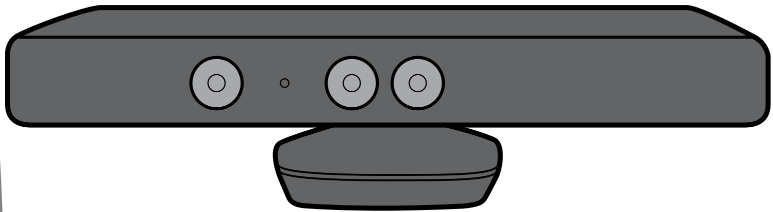
- Establece el uso que puede hacer cada niño del sensor (jugar, charlar con otros jugadores en línea y enviarles videomensajes) y si deberías supervisarlo durante dichas actividades.
- Si permites que los niños utilicen el sensor sin supervisión, procura facilitarles toda la información e instrucciones necesarias en materia de seguridad y salud.

Asegúrate de que los niños que utilizan el sensor Kinect juegan de forma segura.

Asegúrate de que los niños que utilizan el sensor Kinect juegan de forma segura y dentro de sus limitaciones, y comprueba además que saben cómo utilizar el sistema correctamente.

Este símbolo identifica los mensajes de seguridad y salud de este manual y de los manuales de accesorios de la Xbox 360.

SENSOR KINECT XBOX 360

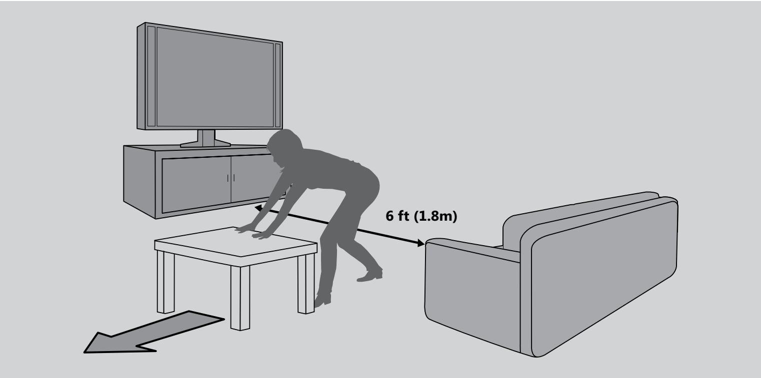


Sensor Kinect Xbox 360

Gracias por elegir el sensor Kinect™ Xbox 360®. El sensor Kinect ofrece una nueva y revolucionaria forma de jugar: tú eres el mando. Sólo tienes que moverte y ver lo que ocurre. Controla tu Xbox 360 con un movimiento de la mano. La única experiencia que necesitas es tu experiencia personal.

El sensor Kinect es de uso exclusivo con el sistema de entretenimiento y videojuegos Xbox 360. Para conocer más información sobre el uso del sensor Kinect con un juego específico, consulta la documentación incluida con el juego.

BUSCAR EL ESPACIO ADECUADO PARA JUGAR



El sensor Kinect debe detectarte para funcionar y tú necesitas espacio para moverte. El sensor puede detectarte cuando juegas desde una distancia aproximada de 2 metros. Para dos personas, la distancia de juego debería ser de aproximadamente 2,5 metros del sensor.

La zona de juego variará en función de dónde coloques el sensor, así como de otros factores. Consulta las instrucciones del juego para saber si sólo necesitas parte de la zona de juego del sensor.

⚠ ADVERTENCIA

Asegúrate de que dispones de espacio suficiente para moverte libremente mientras juegas

Es posible que al jugar con el sensor Kinect tengas que hacer varios tipos de movimientos. Asegúrate de no golpear a los demás jugadores, espectadores, animales de compañía, muebles u otros objetos mientras estás jugando, ni de chocar o tropezar con ellos. Si vas a estar de pie o moviéndote durante el juego, necesitarás tener buen equilibrio.

Antes de jugar:

- Mira en todas las direcciones (derecha, izquierda, adelante, atrás, abajo y arriba) y localiza objetos con los que podrías chocar o tropezar.
- Asegúrate de que la zona de juego no está cerca de ventanas, paredes, escaleras, etc.
- Asegúrate de que no hay nada alrededor con lo que puedas tropezar o resbalar, como por ejemplo juguetes, muebles o alfombras. Además, comprueba si hay niños o animales de compañía en la zona. Si fuese necesario, aleja los objetos y a las personas de la zona de juego.
- No te olvides de mirar hacia arriba. Ten en cuenta la presencia de lámparas, ventiladores y otros objetos situados encima de tu cabeza cuando estés evaluando la zona de juego.

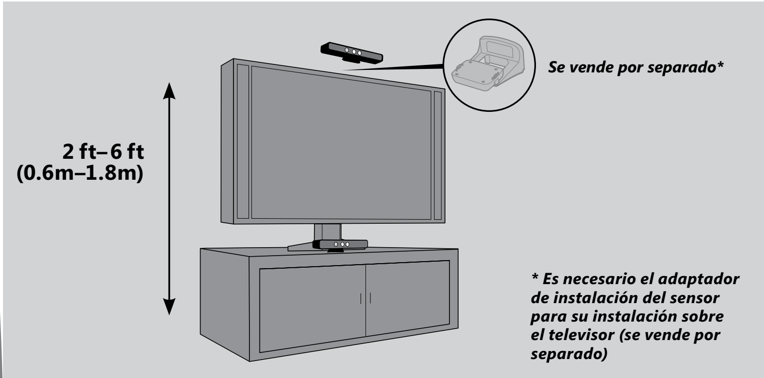
Mientras juegas:

- Aléjate lo suficiente del televisor para no golpearlo.
- Mantén la distancia adecuada respecto a otros jugadores, espectadores y animales de compañía. Esta distancia puede variar según el juego; tenlo en cuenta a la hora de decidir la distancia que necesitas.
- Presta atención a los objetos o personas que puedas golpear o con los que puedas tropezar. Recuerda que pueden entrar en la zona donde estás jugando, así que no te despistes.

Asegúrate siempre de que tienes buen equilibrio mientras juegas:

- Comprueba que el suelo del sitio donde juegas sea llano y tenga suficiente agarre.
- Asegúrate de que llevas puesto el calzado adecuado para jugar (no lleves tacones, chanclas, etc.) o descálzate si resulta apropiado.

ELEGIR UNA UBICACIÓN PARA EL SENSOR



Para conseguir la mejor zona de juego y el mejor rendimiento del sensor, colócalo a una altura de entre 0,6 y 2 metros, procurando aproximarse a dichos valores lo máximo posible. Además:

- Coloca el sensor en una superficie estable.
- Asegúrate de que el sensor está alineado con respecto al centro de tu televisor y próximo al borde frontal de la mesa o estantería.
- Asegúrate de colocar el sensor en un lugar donde no pueda caerse o recibir golpes durante el juego.
- No coloques el sensor sobre la consola.
- No coloques el sensor encima del altavoz ni delante del mismo o en una superficie que vibre o haga ruido.
- No expongas el sensor a la luz directa del sol.
- No lo utilices cerca de fuentes de calor. Utiliza el sensor dentro del rango de temperaturas de funcionamiento especificado de entre 5 °C – 35 °C. Si el sensor queda expuesto a una temperatura fuera del rango indicado, apágalo y deja que la temperatura se estabilice dentro de los límites especificados antes de volver a utilizarlo.

IMPORTANTE

Mueve sólo la base para ajustar la ubicación del sensor. No inclines el sensor sobre su base para ajustar el ángulo de visión a mano. Tras finalizar la configuración, deja que los motores del sensor ajusten el ángulo de visión, porque de lo contrario podrías dañar el sensor.

⚠ ADVERTENCIA

Organiza todos los cables para que las personas y los animales de compañía no puedan tropezarse o tirar de ellos accidentalmente cuando se desplacen por la estancia. Cuando no utilices el sensor ni la consola, es posible que tengas que desconectar todos los cables del sensor y de la consola para mantenerlos fuera del alcance de niños y animales de compañía. No permitas que los niños jueguen con los cables.

⚠ ADVERTENCIA

Evitar los reflejos

Para evitar la vista cansada a causa de los reflejos, prueba lo siguiente:

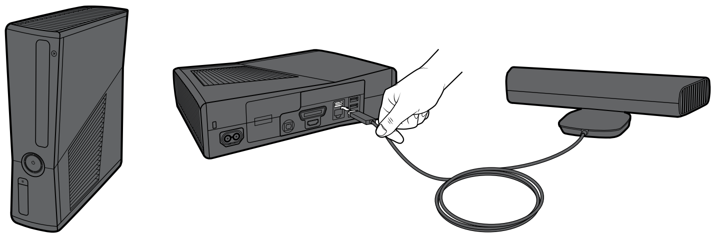
- Colócate a una distancia cómoda del televisor o del monitor y del sensor Kinect.
- Coloca el televisor o el monitor y el sensor Kinect alejados de las fuentes de luz que produzcan reflejos, o utiliza persianas en las ventanas para controlar los niveles de luz.
- Elige luz natural suave que minimice los reflejos y la vista cansada, y que aumente el contraste y la claridad.
- Ajusta el brillo y el contraste del televisor o del monitor.

CONFIGURAR EL SENSOR

Antes de poder utilizar el sensor Kinect, tienes que conectarlo a tu consola Xbox 360. En el caso de las consolas Xbox 360 S, la alimentación la suministra la consola. En el caso de consolas Xbox 360 originales, tendrás que conectar el sensor a un enchufe de pared estándar.

Conecta el sensor a la consola Xbox 360 S

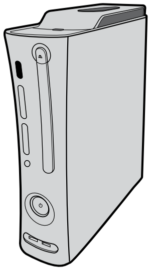
Para conectarlo a la consola Xbox 360 S, tan sólo tendrás que enchufar el sensor al puerto AUX de la consola.



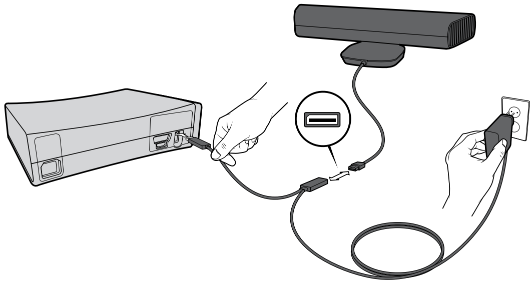
Xbox 360 S

Conectar el sensor a una consola Xbox 360 original

El sensor únicamente funciona con el puerto USB trasero de una consola Xbox 360 original.



Xbox 360 original



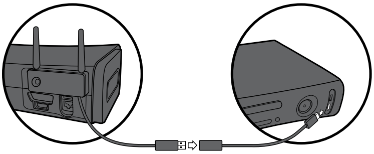
Para la conexión a una consola Xbox 360 original:

1. Desconecta todos los accesorios del puerto USB trasero de la consola.
2. Enchufa el sensor al cable de alimentación o de USB.
3. Enchufa el cable de alimentación o USB al puerto USB trasero de la consola.
4. Enchufa el extremo del adaptador de CA del cable de alimentación o USB al enchufe de la pared.

Utiliza únicamente el cable de alimentación o USB incluido con el producto o el suministrado por un centro de reparaciones autorizado.

Si tienes una consola Xbox 360 original sin disco duro, deberás conectar un dispositivo de almacenamiento con al menos 256 MB de espacio libre. Puedes utilizar un Disco duro Xbox 360, Unidad de memoria Xbox 360 o unidad flash USB.

Si estás utilizando un Adaptador de red inalámbrico Xbox 360 que ya está conectado al puerto USB trasero, tendrás que desconectar su cable USB y volverlo a conectar a un puerto USB delantero mediante el cable de extensión WiFi suministrado.



Para volver a conectar un adaptador de red inalámbrico a un puerto USB delantero, si es necesario:

1. Desenchufa el cable del adaptador de red inalámbrico del puerto USB trasero de la consola, pero mantén el adaptador conectado a la consola.
2. Conecta el cable de extensión WiFi al cable USB del adaptador de red inalámbrico.
3. Conecta el otro extremo del cable de extensión en un puerto USB delantero de la consola.

Seguridad eléctrica

Como sucede con otros muchos dispositivos eléctricos, si no se adoptan las precauciones adecuadas se pueden producir lesiones graves o incluso la muerte por descarga eléctrica, incendio o daños al sensor.

Si utilizas alimentación de CA, selecciona la fuente de alimentación adecuada:

- La entrada de alimentación del sensor es de 12V CC 1.1A. Utiliza únicamente el adaptador CA con el cable de alimentación o el cable USB incluido con el sensor o con el recibido de un centro de reparaciones autorizado.
- Asegúrate de que el enchufe al que vas a conectar la consola corresponde al tipo de alimentación indicada en el cable de alimentación o USB, en cuanto a voltaje (V) y frecuencia (Hz). Si no estás seguro del tipo de alimentación eléctrica disponible en tu casa, consulta a un electricista cualificado.
- No utilices fuentes de alimentación que no sean estándar, como generadores o inversores, incluso aunque el voltaje y la frecuencia parezcan aceptables. Utiliza solamente la alimentación de CA proporcionada por un enchufe de pared estándar.
- No sobrecargues el enchufe de la pared, el cable de prolongación, la regleta de enchufes u otro receptáculo eléctrico. Confirma que pueden aceptar la corriente total (en amperios [A]) del sensor (se indica en el cable de alimentación o USB) y de otros dispositivos que se encuentren en el mismo circuito.

Para evitar dañar el cable de alimentación o USB:

- Evita que el cable sea aplastado o doblado de manera excesiva, sobre todo por la parte que se conecta al enchufe eléctrico y al sensor.
- Protege el cable para evitar que lo pisen.
- No sacudas, anudes ni dobles excesivamente el cable ni lo utilices de forma inadecuada.
- No expongas el cable a fuentes de calor.
- Mantén a los niños y a los animales de compañía alejados del cable. No permitas que muerdan o mastiquen el cable.
- Al desconectar el cable, tira del enchufe, no del cable.

Si el cable de alimentación o USB se daña de alguna forma, deja de utilizarlo inmediatamente y ponte en contacto con el Servicio de soporte técnico de Xbox para su sustitución.

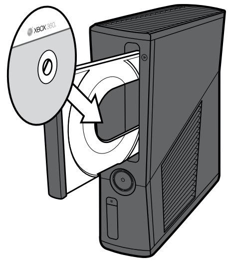
Desconecta el cable de alimentación o USB durante las tormentas eléctricas o cuando no vaya a ser utilizado durante largos períodos de tiempo.

Instalar el software del sensor en la consola

Debes actualizar el sistema de la consola antes de utilizarla con el sensor Kinect.

Para actualizar la consola:

1. Enciende la consola e inserta el disco suministrado. La actualización se instalará automáticamente. Si no se inicia automáticamente, selecciona la bandeja de disco desde la interfaz (como si estuvieras jugando desde un disco).
2. Cuando aparezca el mensaje de confirmación de la instalación, extrae el disco y empieza a configurar el sensor.



ADVERTENCIA

No hagas sobreesfuerzos

Es posible que al jugar con el sensor Kinect tengas que realizar distintas actividades físicas.

Consulta a un médico antes de utilizar el sensor si tienes algún problema de salud que afecte a tu capacidad de realizar actividades físicas de forma segura, o si:

- estás o puedas estar embarazada,
- tienes problemas cardíacos, respiratorios, de espalda, de articulaciones u otros impedimentos ortopédicos,
- tienes la presión sanguínea alta,
- tienes dificultades para realizar ejercicios físicos, o bien
- te han ordenado que limites la actividad física.

Consulta a tu médico antes de comenzar cualquier programa de entrenamiento que incluya el uso del sensor.

No juegues bajo los efectos de drogas o alcohol y asegúrate de que tus actividades físicas y tu equilibrio son los adecuados para los movimientos mientras juegas.

Descansar periódicamente

- Para y descansa si se cansan o te duelen los músculos, las articulaciones o los ojos.
- Si te sientes muy fatigado, con náuseas, te falta el aliento, sientes presión en el pecho, mareo, incomodidad o dolor, DEJA DE JUGAR INMEDIATAMENTE y consulta a tu médico.

Adultos: presten atención a los niños

Asegúrate de que los niños que utilizan el sensor juegan dentro de sus limitaciones.

No utilices accesorios sin licencias u otros objetos no autorizados con el sensor Kinect

El uso de estos accesorios u objetos pueden dañarte a ti o a otras personas, o dañar el sensor u otros objetos.

LIMPIAR EL SENSOR

Si limpias el sensor:

- Limpia únicamente la parte exterior del sensor.
- Utiliza un paño seco; no utilices estropajos ásperos, detergentes, limpiadores en polvo, disolventes (por ejemplo, alcohol, gasolina, diluyente de pintura o benceno), ni otros limpiadores líquidos o en aerosol.
- No utilices aire comprimido.
- No intentes limpiar los conectores.
- Limpia la superficie donde está colocado el sensor con paño seco.
- Evita que el sensor se moje. Para reducir el riesgo de incendios o descargas eléctricas, no expongas el sensor a la lluvia u otras fuentes de humedad.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si surgen problemas, prueba las siguientes soluciones.

El sensor no funciona

- Asegúrate de que los cables están conectados. Cuando se utilizan con una consola Xbox 360 original, asegúrate de que el sensor está conectado al puerto USB en la parte posterior y que el cable de alimentación o del USB está conectado. La luz de la parte frontal del sensor se iluminará cuando éste se encienda.
- Asegúrate de que el sensor se encuentra en un lugar con buena ventilación.
- Si no se ha configurado el software del sensor, inserta el disco del software del sensor para actualizar el sistema.

El sensor no ve al jugador

- Juega dentro de la zona de juego del sensor.
- Enciende las luces para que la zona de juego se ilumine.
- Evita que las luces, incluida la solar, se reflejen directamente en el sensor.
- Intenta llevar puesta ropa que contraste con el fondo de la zona de juego.
- Limpia la lente del sensor con un paño seco.
- Asegúrate de que no haya nada que bloquee el ángulo de visión del sensor.

El sensor pierde al jugador

Sal de la zona de juego y vuelve a entrar si el sensor te ha perdido la pista.

El sensor no escucha al jugador

- No coloques el sensor cerca de fuentes de vibración, altavoces de televisores u otras fuentes de sonido.
- Asegúrate de que no hay nada que bloquee la matriz de micrófono del sensor.

Los motores del sensor no ajustan el ángulo de visión del sensor

- Asegúrate de que los cables están conectados y que el sensor está encendido. Cuando se utilizan con una consola Xbox 360 original, asegúrate de que el sensor está conectado al puerto USB de la parte posterior, no al de la parte delantera, y que el cable de alimentación o del USB está conectado a un enchufe eléctrico.
- Asegúrate de que nada bloquea el movimiento del sensor.
- No inclines el sensor sobre la base ni ajustes el ángulo de visión del sensor a mano. Deja que los motores del sensor ajusten el ángulo de visión automáticamente, porque de lo contrario podrías dañar el sensor.

SI NECESITAS MÁS AYUDA

Para obtener respuestas a las preguntas más frecuentes, instrucciones para la solución de problemas e información de contacto del servicio de soporte técnico de Xbox, visita www.xbox.com/support.

No lleves la consola Xbox 360, ni sus accesorios, a tu distribuidor para su reparación. Visita www.xbox.com/support para la solución de problemas u obtener información de servicio.

⚠ ADVERTENCIA

No intentes realizar reparaciones

No intentes desmontar, abrir, reparar ni alterar el dispositivo de hardware ni la fuente de alimentación. Al hacerlo existe el riesgo de descarga eléctrica u otro tipo de riesgos. Cualquier evidencia de que el dispositivo se haya intentado abrir y/o modificar, incluyendo arañazos, perforaciones o retirada de cualquiera de las etiquetas, invalidará la Garantía limitada.

español

GARANTÍA DEL FABRICANTE

La presente Garantía del Fabricante (la “Garantía”) le es concedida a Usted por Microsoft Ireland Operations Limited, domiciliada en Blackthorn Road, Sandyford Industrial Estate, Dublín, 18, Irlanda (en adelante, “Microsoft”).

AL USAR SU KINECT SENSOR USTED ACEPTA ESTA GARANTÍA. ANTES DE INSTALARLO, POR FAVOR LEA ATENTAMENTE ESTA GARANTÍA. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON ESTA GARANTÍA, POR FAVOR NO USE SU SENSOR KINECT. DEVUÉLVALO SIN USAR A SU VENDEDOR O A MICROSOFT PARA SU REEMBOLSO. Puede contactar con Microsoft en http://www.xbox.com/.

Esta Garantía es diferente de cualesquiera otras garantías legales de productos que deban ofrecer los vendedores y/o fabricantes en virtud de la legislación nacional que le sea de aplicación a Usted. El objetivo es concederle a Usted derechos específicos y, si fuera el caso, adicionales, dentro de los límites permitidos por dicha legislación, y, por tanto, no se restringen los derechos derivados de las previsiones aplicables en materia de garantía legal de los productos. La presente Garantía no puede ser cedida a ningún tercero.

[En particular, en material de garantía legal serán de aplicación las disposiciones del Título V, Libro II del Real Decreto Legislativo 1/2007, de 16 de noviembre, que aprueba el Texto Refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras Leyes Complementarias].

1. Definiciones

A continuación se definen los términos utilizados en la presente Garantía:

(a) Por “Sensor Kinect” se entenderá un Sensor Kinect nuevo que haya sido adquirido de un vendedor autorizado.

(b) Por “Condiciones de Uso Normales” se entenderá el uso ordinario de un consumidor en condiciones domésticas normales, de acuerdo con el manual de instrucciones que acompañan al Sensor Kinect.

(c) Por “Periodo de Garantía” se entenderá 1 año desde la fecha en la que Usted compró su Sensor Kinect, y conforme a las condiciones establecidas en el artículo 2 siguiente.

(d) Por “Usted” se entenderá el usuario final original.

2. Duración

Sin perjuicio de cualquier garantía legal a la que Usted pueda tener derecho en virtud de la legislación local aplicable, y a menos que dicha legislación proporcione una duración mayor, la presente Garantía ofrecida por Microsoft tendrá una duración de un (1) año desde la fecha de compra del Sensor Kinect a través de un vendedor autorizado.

3. Territorio

Esta Garantía será válida únicamente respecto a los siguientes países (incluyendo, en su caso, los territorios de ultramar): Reino Unido, Irlanda, Suiza, Italia, Austria, Bélgica, Francia, Alemania, España, Portugal, Noruega, Suecia, Dinamarca, Finlandia, Holanda, Luxemburgo, Grecia, República Checa, Eslovaquia, Polonia, Hungría, Chipre, Sudáfrica y Rusia.

Usted reconoce que se le pueden aplicar reglamentos y leyes de exportación específicos, dependiendo de su país de residencia y acepta cumplir con dichas leyes y reglamentos en caso de que Usted exporte su Sensor Kinect.

4. Garantía

(a) En virtud de esta Garantía, Microsoft le garantiza, únicamente a Usted, que durante el Periodo de Garantía su Sensor Kinect no funcionará incorrectamente en Condiciones de Uso Normales.

(b) A excepción de las garantías legales que Microsoft deba respetar y a las que Usted pueda tener derecho según la legislación local aplicable, esta Garantía es la única garantía o condición que Microsoft le concede con relación a su Sensor Kinect y cualquier manual/es del producto que lo acompañe. Ningún tercero podrá conceder ningún otro tipo de garantías o condiciones en nombre de Microsoft.

(c) SI LA LEGISLACIÓN LOCAL APLICABLE LE OTORGARA GARANTÍAS IMPLÍCITAS, INCLUÍDA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIABILIDAD O IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO CONCRETO, LA DURACIÓN DE DICHA GARANTÍA IMPLÍCITA ESTARÁ LIMITADA AL PERIODO DE GARANTÍA, SALVO QUE OTRA COSA SE ESTABLEZCA EN DICHA LEGISLACIÓN LOCAL APLICABLE.

5. Procedimiento de acceso al Servicio de Garantía

(a) Antes de iniciar el procedimiento para obtener el Servicio de Garantía, por favor primero recurra a los consejos de Microsoft para solucionar problemas

que se encuentran disponibles en http://www.xbox.com/.

(b) En el caso de que no consiga solucionar el problema técnico con dichos consejos, siga el procedimiento online disponible http://www.xbox.com/. Si no dispone de acceso a Internet, llame al siguiente número de teléfono 900 94 8952.

6. Responsabilidad de Microsoft

(a) Una vez que haya enviado su Sensor Kinect, Microsoft lo examinará.

(b) Si Microsoft determina que el Sensor Kinect ha funcionado incorrectamente durante el Periodo de Garantía y en Condiciones de Uso Normales, Microsoft (a su sola discreción) podrá elegir entre repararlo, sustituirlo por otro o reembolsarle el precio de compra, salvo que una disposición imperativa de la legislación local aplicable establezca otra cosa. Para la reparación se podrán usar recambios nuevos o reacondicionados en la reparación. La sustitución se puede realizar por una unidad nueva o reacondicionada.

(c) Tras la reparación o la sustitución, su Sensor Kinect seguirá cubierto por esta Garantía durante el más largo de los siguientes plazos: el resto del Periodo de Garantía original, o por un plazo de noventa y cinco (95) días tras el envío a Usted por parte de Microsoft.

(d) SALVO QUE EN LA LEGISLACIÓN LOCAL APLICABLE SE ESTABLEZCA OTRA COSA, LA RESPONSABILIDAD DE MICROSOFT DE REPARAR O REEMPLAZAR SU SENSOR KINECT, O REEMBOLSARLE SU PRECIO DE COMPRA, SERÁ SU ÚNICO RECURSO EN VIRTUD DE ESTA GARANTÍA.

(e) Si su Sensor Kinect funciona incorrectamente una vez haya expirado el Periodo de Garantía, no existe ningún otro tipo de garantía. Una vez haya expirado el Periodo de Garantía, Microsoft puede cobrarle una tarifa en concepto de los trabajos realizados para el examen y prestación de servicios con relación a cualesquiera problemas relacionados con su Sensor Kinect, y con independencia del resultado o el éxito de dichos trabajos.

7. Condiciones y Exclusiones de la Garantía

Microsoft no es responsable y, por tanto, esta Garantía no será aplicable, y su Sensor Kinect no podrá ser reparado, incluso pagando una tarifa, si su Sensor Kinect:

(a) es dañado debido a su uso con un producto distinto a la consola Xbox 360 (incluyendo, por ejemplo, los ordenadores personales, otras videoconsolas, etc.);

(b) es utilizado con fines comerciales (incluyendo, por ejemplo, el alquiler, cobro por jugar, etc.);

(c) es abierto, modificado o alterado (incluyendo cualquier intento de burlar cualquier mecanismo de seguridad o antipiratería del producto, etc.), o su número de serie es alterado o retirado;

(d) es dañado por causas externas (incluyendo, por ejemplo, caídas, ventilación inadecuada, etc., u otra falta de seguimiento de las instrucciones del manual de usuario que acompaña al Sensor Kinect); o bien

(e) es reparado por alguien que no sea Microsoft.

8. EXCLUSIÓN DE CIERTOS DAÑOS

SALVO QUE OTRA COSA SE ESTABLEZCA EN LA LEGISLACIÓN LOCAL APLICABLE, MICROSOFT NO ES RESPONSABLE EN VIRTUD DE ESTA GARANTÍA DE NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUENCIAL; DE NINGUNA PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O BENEFICIOS; O DE LA IMPOSIBILIDAD DE UTILIZAR SU SENSOR KINECT. ESTAS EXCLUSIONES SE APLICARÁN INCLUSO SI SE HUBIERA AVISADO A MICROSOFT DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS, E INCLUSO SI CUALQUIER INTENTO DE SUBSANACIÓN FALLA EN SU PROPÓSITO ESENCIAL.

9. Condiciones adicionales

Si Usted intenta burlar cualquier limitación técnica, de seguridad o sistema de antipiratería, su Sensor Kinect puede dejar de funcionar de manera permanente. Asimismo, Usted anulará esta Garantía, y la reparación de su Sensor Kinect no podrá ser autorizada, incluso pagando una tarifa.

10. Ley applicable

La presente Garantía está sujeta a la legislación de su país de residencia con exclusión de las disposiciones de derecho internacional privado.

LICENCIA DE SOFTWARE

AL USAR SU KINECT SENSOR USTED ACEPTA ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. ANTES DE INSTALARLO, POR FAVOR LEA ATENTAMENTE ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. SI NO ESTÁ DE ACUERDO CON ESTA LICENCIA DE SOFTWARE, POR FAVOR NO USE SU SENSOR KINECT. DEVUÉLVALO SIN USAR A SU VENDEDOR O A MICROSOFT PARA SU REEMBOLSO. Contacte con Microsoft en http://www.xbox.com/.

1. Definiciones

A continuación se definen los términos utilizados en esta Licencia de Software:

(a) Por "Xbox 360" se entenderá la consola Xbox 360.

(b) Por "Xbox 360 S" se entenderá la consola Xbox 360 S.

(c) Por "Accesorio Autorizado" se entenderá cualquier accesorio de hardware de la Xbox 360 o Xbox 360 S de la marca Microsoft y los accesorios de hardware de terceros licenciados por Microsoft para la Xbox 360 y la Xbox 360 S, cuyo embalaje disponga del logo oficial "Licenciado para Xbox". El Sensor Kinect es un Accesorio Autorizado únicamente para el objeto de esta licencia de software.

(d) Por "Juegos Autorizados" se entenderán los discos de juegos de Xbox 360 o de Xbox 360 S, o los discos de juegos publicados o licenciados por Microsoft, así como también los contenidos de juegos descargados del servicio de Microsoft Xbox LIVE o del portal web de Xbox.com (por ejemplo, avatares, juegos descargables, accesorios de juegos, etc.).

(e) Por "Software" se entenderá el software preinstalado en el Sensor Kinect, incluyendo las actualizaciones disponibles periódicamente por Microsoft.

(f) Por "Accesorios No Autorizados" se entenderán todos los accesorios de hardware distintos de los Accesorios Autorizados, salvo los dispositivos de memoria USB, las cámaras digitales utilizadas para fotografía o video, y los dispositivos de reproducción musicales utilizados para reproducir música o visualizar fotografías o vídeos que no serán considerados Accesorios No Autorizados.

(g) Por "Juegos No Autorizados" se entenderá cualesquiera discos de juegos, descargas de juegos y contenidos de juegos o audiovisual diferentes a los Juegos Autorizados.

(h) Por "Software No Autorizado" se entenderá cualquier software no distribuido por Microsoft mediante los discos de juegos para la Xbox 360 o Xbox 360 S editados o licenciados por Microsoft, el servicio de Microsoft Xbox LIVE, o el portal web de Xbox.com.

(i) Por "Usted" se entenderá el usuario de un Sensor Kinect.

2. Licencia

Esta Licencia le concede derechos contractuales específicos salvo que se disponga otra cosa por la legislación nacional aplicable.

(a) Se le concede la licencia del Software, que no la venta del mismo, exclusivamente para el Territorio. En virtud de esta licencia, Usted podrá usar el Software tal y como está preinstalado en su Sensor Kinect y sea actualizado por Microsoft periódicamente. Usted no puede copiar, manipular o realizar actos de ingeniería inversa sobre el Software.

(b) Como condiciones de esta licencia de Software, Usted acepta que:

(i) **Sólo usará su Sensor Kinect con la consola Xbox 360 o Xbox 360 S y no con cualquier otro dispositivo (incluyendo ordenadores personales, otras consolas, etc.) Asimismo, utilizará únicamente Juegos Autorizados con su Kinect Sensor. No utilizará Accesorios No Autorizados ni Juegos No Autorizados. Los Accesorios No Autorizados y los Juegos No Autorizados pueden no funcionar y causar que su Kinect Sensor no funcione de manera**

permanente al ser actualizado el Software.

(ii) **No usará o instalará ningún Software No Autorizado. Si lo hace, podrá causar que su Sensor Kinect deje de funcionar de manera permanente en cualquier momento o tras la actualización del Software.**

(iii) No intentará eliminar ni burlar ninguna limitación técnica, de seguridad o sistema de antipiratería del Sensor Kinect. Si lo hace, podrá causar que su Sensor Kinect deje de funcionar de manera permanente en cualquier momento o tras la actualización del Software.

(iv) Microsoft puede utilizar medidas técnicas, incluyendo actualizaciones del Software, para limitar el uso del Kinect Sensor a la consola Xbox 360, o impedir el uso de Accesorios No Autorizados o Juegos No Autorizados, y para proteger las limitaciones técnicas, sistemas de seguridad y antipiratería establecidos en el Sensor Kinect.

(v) **Microsoft puede actualizar el Software periódicamente sin más preaviso a Usted, por ejemplo, para actualizar las limitaciones técnicas, y los sistemas de seguridad y de antipiratería.**

De acuerdo con estas disposiciones cualquier uso no autorizado puede conllevar la negación de cualquier beneficio relativo a la Garantía del Fabricante de su Sensor Kinect.

3. Territorio

Esta licencia será únicamente válida para los siguientes países (incluyendo, en su caso, los territorios de ultramar): Reino Unido, Irlanda, Suiza, Italia, Austria, Bélgica, Francia, Alemania, España, Portugal, Noruega, Suecia, Dinamarca, Finlandia, Holanda, Luxemburgo, Grecia, República Checa, Eslovaquia, Polonia, Hungría, Chipre, Sudáfrica y Rusia.

4. Garantía

El Software está cubierto por la Garantía del Fabricante correspondiente a su Sensor Kinect, no concediéndole Microsoft una garantía o condición diferente para el Software, salvo que una disposición imperativa de la legislación local aplicable establezca otra cosa. Ningún tercero podrá conceder ningún otro tipo de garantías o condiciones en nombre de Microsoft.

5. EXCLUSIÓN DE CIERTOS DAÑOS

SALVO QUE OTRA COSA SE ESTABLEZCA EN LA LEGISLACIÓN LOCAL APLICABLE, MICROSOFT NO ES RESPONSABLE EN VIRTUD DE ESTA GARANTÍA DE NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUENCIAL; DE NINGUNA PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O BENEFICIOS; O DE LA IMPOSIBILIDAD DE UTILIZAR ESTE SOFTWARE. ESTAS EXCLUSIONES SE APLICARÁN INCLUSO SI SE HUBIERA AVISADO A MICROSOFT DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS, E INCLUSO SI CUALQUIER INTENTO DE SUBSANACIÓN FALLA EN SU PROPÓSITO ESENCIAL.

6. Ley aplicable

La presente Licencia está sujeta a la legislación de su país de residencia con exclusión de las disposiciones de derecho internacional privado.

DISPOSICIONES

Reciclaje de equipos eléctricos y electrónicos

Este símbolo en el producto o su empaquetado significa que este producto no debe desecharse junto con el resto de la basura doméstica. En este caso, es tu responsabilidad llevarlo a un punto de recogida adecuado para el reciclaje de equipos eléctricos y electrónicos. La recogida selectiva y el reciclaje ayudarán a conservar los recursos naturales y a evitar posibles consecuencias negativas para la salud del hombre y el medio ambiente debidas a la posible presencia de sustancias peligrosas en equipos eléctricos y electrónicos desechados de forma inadecuada. Para obtener más información acerca de dónde desechar equipos eléctricos y electrónicos, ponte en contacto con la oficina local de tu ciudad/municipio, el servicio de tratamiento de residuos o el establecimiento en el que compraste el producto. Escribe a weee@microsoft.com para obtener información adicional acerca de los residuos de equipos eléctricos y electrónicos (WEEE).

Este producto se debe utilizar con equipos de tecnología de la información certificados por un NRTL (Nationally Recognized Testing Laboratory) estadounidense (UL, CSA, ETL, etc.) y/o conformes con IEC/EN 60950 (marca CE).

Declaración de cumplimiento con las directivas de la UE

Por medio de la presente, Microsoft Corporation declara que este producto cumple con los requisitos esenciales y cualesquiera otras disposiciones aplicables o exigibles de las Directivas 2006/95/EC y 2004/108/EC.

La documentación técnica tal y como lo exige el procedimiento para la evaluación de la conformidad se conserva en la siguiente dirección:

Compañía	Microsoft Ireland Operations Ltd.
Dirección	The Atrium Building 3 Carmanhall Road, Sandyford Industrial Estate, Dublín 18
País	Irlanda

CE

Especificaciones del láser

Atención
El uso de los controles o de los ajustes, o el seguimiento de los procedimientos que no se ajusten a los especificados en el presente documento puede producir exposiciones a radiaciones peligrosas.

Este dispositivo cumple con la norma internacional IEC 60825-1:2007:03 para productos láser de la clase 1. Este dispositivo cumple con 21 CFR 1040.10 y 1040.11 excepto en lo relacionado con el aviso de láser Nº 50, de fecha 24 de junio de 2007.

La siguiente etiqueta de láser de clase 1 se encuentra en la pata del sensor.

CLASS 1 LASER PRODUCT

Atención
Cualquier cambio o modificación del sistema que no tenga la aprobación expresa del fabricante podría invalidar el permiso que tiene el usuario para utilizar el equipo.

COPYRIGHT

SERVICIO DE SOPORTE TÉCNICO

Para obtener respuestas a las preguntas más frecuentes, instrucciones para la solución de problemas e información de contacto del servicio de soporte técnico de Xbox, visita **www.xbox.com/support**.

REGISTER YOUR XBOX 360® ONLINE TODAY

It only takes a few minutes to join the Xbox® community and gain access to exclusive information, rewards, and offers. Go to www.xbox.com/registermyxbox.

ENREGISTREZ VOTRE XBOX 360® EN LIGNE DÈS AUJOURD'HUI

Quelques minutes suffisent pour rejoindre la communauté Xbox® et accéder à des informations, récompenses et offres exclusives. Rendez-vous sur www.xbox.com/registermyxbox.

REGISTRIEREN SIE IHRE XBOX 360® NOCH HEUTE

Es dauert nur wenige Minuten, der Xbox® Community beizutreten und Zugang zu exklusiven Informationen, Belohnungen und Angeboten zu erhalten. Rufen Sie „www.xbox.com/registermyxbox" auf.

REGISTRA XBOX 360® ONLINE OGGI STESSO

Bastano pochi minuti per iscriversi alla community Xbox® e ottenere accesso a informazioni esclusive, premi e offerte. Visitare il sito www.xbox.com/registermyxbox.

REGISTRA TU XBOX 360® ONLINE HOY MISMO

En solamente unos minutos, únete a la comunidad Xbox® y obtén acceso a información exclusiva, premios y ofertas. Visita www.xbox.com/registermyxbox.

XBOX 360®

X16-86316-01